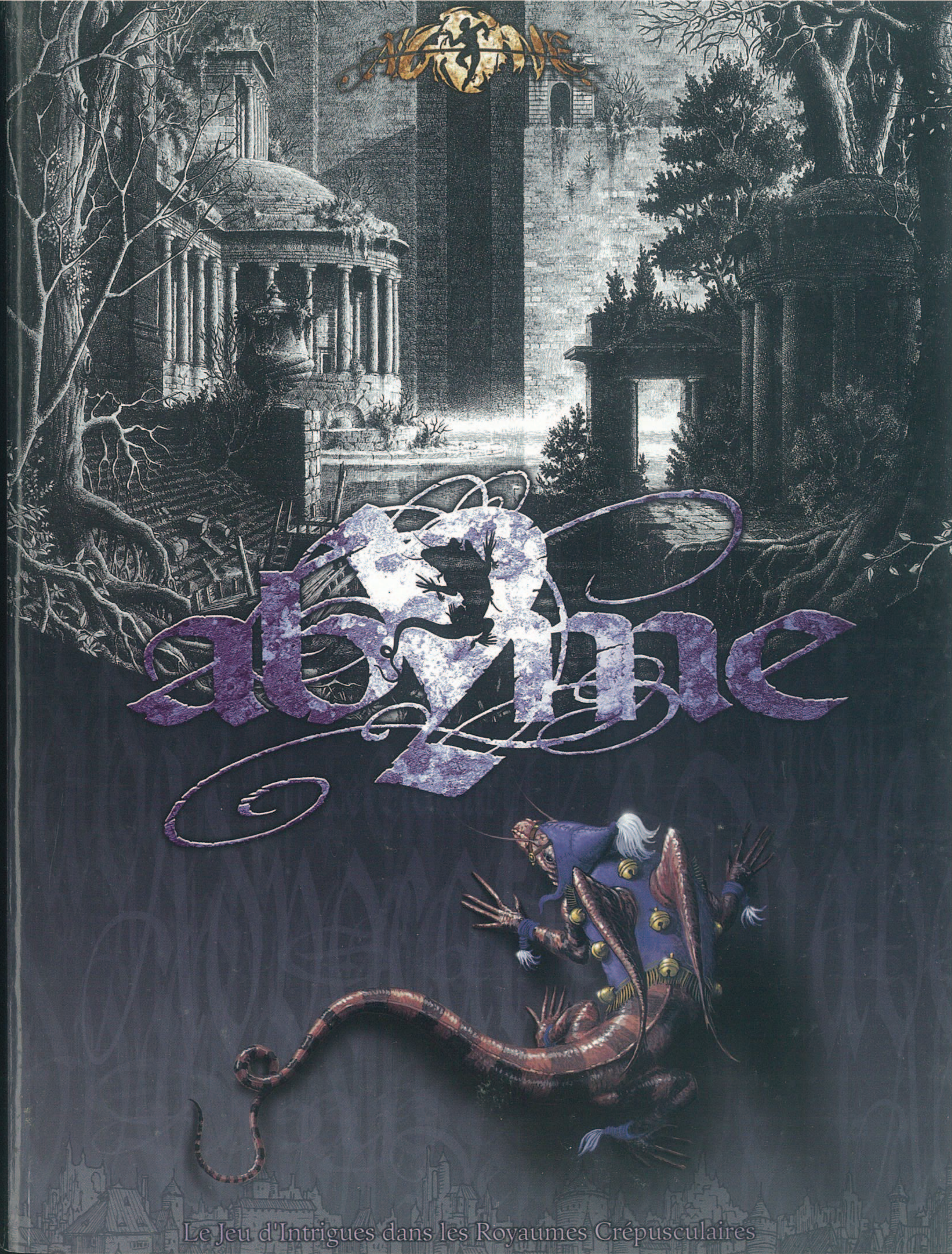

abyme
Le Jeu d'Intrigues dans les Royaumes Crépusculaires

CRÉDITS

Nouvelle
Raphaël Granier de Cassagnac

Abyme et ses Intrigues
Muriel Algayres, Raphaël Bardas, Pierre Coppet
Raphaël Granier de Cassagnac & Grégoire Laakmann

Illustrations
Aleksi Briclot
Rolland Barthélémy
Julien Delval

Corrections
Caroline Guay & Cécile Couve

Fabrication
Nicolas Hutter

Éditeur stagiaire
Benjamin Gruet

Vivre en Abyme
Muriel Algayres, Sébastien Célerin,
Raphaël Granier de Cassagnac & Xavier Spinat

Le Jeu d'Intrigues
Sébastien Célerin & Xavier Spinat

Illustrations de la boîte
Julien Delval et Gérard Trignac

Conception et réalisation de la boîte
Franck Achard

Maquette
Lord Khony

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

AGONE, d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

Remerciements
Raphaël Bardas tient à remercier Marina pour sa patience, sa confiance et son soutien...
Grégoire tient à remercier Claire, farfadine malicieuse, pour ses mots doux et ses mots futés.
Muriel remercie tous ceux et celles qui furent ses compagnons de route au cours de la campagne abymoise, et surtout Armelle la farfadine et Nico le satyre pour leur précieux soutien. Pensée particulière pour les Nicos, Benji et Donald, premiers visiteurs de la Nuit des Masques. Merci à Pilou la fée noire, d'avoir pris le temps de corriger mes fautes de frappe.
L'autre Raphaël salue Math, Seb et Fred pour leur confiance dans des projets présents, futurs ou proposés. Merci Célia pour tes corrections judicieuses

Mailing-list abymoise : abyme-subscribe@egroups.fr

Imprimé par Publiprint (57580 BÉCHY)



Multisim Éditions
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
www. multisim.com

SOMMAIRE

Douleurs de Bossu

Harassé par le fardeau qu'il portait dans son dos, Jad claudiquait sur le pavé baigné de lune de la cité des ombres. Sa bosse avait grossi depuis son arrivée en Abyme, et elle résonnait maintenant de vibrations sourdes et parfois douloureuses. La Flamme de Sombreçonge, sa ville natale, brûlait d'un feu nouveau.

Le bossu se demandait si les deux cités ne communiaient pas à travers lui. Après tout, s'il était une ville de l'Harmonde à laquelle prêter une âme, il s'agissait bien d'Abyme, la cité des Gros et de leurs salanistres. Mais Jad savait aussi que les Flammes d'autres cités se trouvaient en Abyme : d'autres bossus étaient là, quelque part dans l'enchevêtrement de ruelles et de canaux. Les Flammes entonnaient peut-être déjà la symphonie qu'elles étaient venues jouer dans la cité des démons.

Jad s'arrêta soudain, une douleur fulgurante lui transperçant le dos. Il tomba à genoux et les paumes de ses mains heurtèrent les pavés de la ruelle. Des gouttes de sueur perlèrent sur son front et vinrent s'écraser sur le sol abymois. Elles se fondirent dans la pierre en émettant un chuintement et une volute de brouillard sale et opaque. La douleur arracha des larmes au courageux bossu qui tremblait de tous ses membres et ne parvenait pas à respirer convenablement. Il voyait ses mains se durcir et prendre la couleur de la pierre. L'âme citadine envahissait lentement son hôte.

Jad avait déjà vécu de telles crises et il savait qu'elles préfiguraient l'enfantement imminent de la Flamme. Elles ne duraient jamais bien longtemps, mais devenaient chaque fois plus douloureuses. Les premiers spasmes étaient apparus le lendemain de son arrivée en Abyme.

Un beau jour d'hiver, le bossu et Dent-de-Lune avaient surgi du tableau de sable que Masser le géant avait tracé sur une haute terrasse de l'Ambassade keshite. Le froid avait saisi les deux compagnons qui revenaient d'un séjour de plusieurs mois dans le désert que Masser cachait dans ses tableaux éphémères. Plusieurs mois à vivre dans un espace irréel, le temps pour le géant de couvrir les lieues qui séparaient Abyme des Terres veuves. Jad avait eu peur pour leur vie. Que serait-il advenu si le géant était mort lors de son périple ? Dent-de-Lune n'avait pas rassuré le bossu : ils auraient été condamnés à vivre et mourir dans un monde désertique et clos, oubliés des gens de l'Harmonde. Au terme d'une attente longue et angoissée, l'immense voyageur était — les Muses soient louées — arrivé à bon port. Il avait repris la route aussitôt, mal à son aise dans une cité aussi exiguë.

Jad s'était lancé à la découverte d'Abyme dans les pas de Dent-de-Lune. Le farfadet semblait la connaître comme ses nombreuses poches. Le Bossu s'était vite imprégné de l'atmosphère particulière de la cité. Ses crises avaient développé en lui un nouvel instinct : il sentait maintenant les pierres d'Abyme autour de lui et n'avait plus besoin du farfadet pour le guider dans ses labyrinthes. Ce soir, Dent-de-Lune, toujours mystérieux, lui avait annoncé que l'heure du dernier voyage avait sonné.

Pétrifié par la douleur, le bossu essayait de rassembler ses forces. Il savait qu'aucun passant ne viendrait l'aider. Les rues du Quartier de l'Aigue-Marine étaient exceptionnellement désertes en cette nuit des plus particulières. Des malandrins mandatés par Dent-de-Lune ouvraient le chemin de Jad, s'assurant que personne ne croise le mystérieux bossu. Le farfadet l'avait averti :

« Cette nuit, tu marcheras seul en Abyme. C'est elle qui te mènera jusqu'à ton prochain guide. Tu sais, elle te connaît et elle te sent. Elle t'aidera à supporter ton supplice. Après tout, tu portes sa sœur. »

Jad imaginait les hommes du farfadet dans les ruelles alentours, le stylet pointé sur la gorge des habitants du quartier, attendant que le bruit de son pas boiteux se soit dissipé. Le temps était ainsi suspendu ; il ne reprendrait son cours qu'avec la marche du bossu. Jad retrouvait lentement ses forces et il redressa péniblement sa silhouette déformée par l'énorme fardeau dont il se sentait le gardien. Il brûlait de savoir ce qui l'attendait au bout du chemin. Il ne devait pas faillir. Il remit en branle sa lourde carcasse.

Maspalio faisait les cent pas sur le quai des encablures, au bord du Grand Canal. Le doute étreignait son esprit. Le plan échafaudé par le Conseil des Décans était si fragile. Si une pièce venait à manquer, l'édifice serait ruiné. Et précisément, l'un des éléments essentiels du rituel faisait attendre le farfadet.

Sa propre anxiété le fit sourire. Elle lui rappelait le temps lointain où il était un Prince-Voleur, sans doute le meilleur de tous. Toujours sur la brèche, lui et ses compagnons d'alors tentaient les coups les plus audacieux. Leur dernier haut fait lui avait offert les faveurs des Hauts Diables et ouvert les portes des Abysses. Depuis, à chaque fois qu'il montait en Abyme, le farfadet était pris par la nostalgie du temps passé. La vie était alors plus simple : il n'avait à se soucier que de lui et de sa bande de malfrats. Cette nuit, l'enjeu était bien plus lourd.

Maspalio fulminait contre les éternels : il attendait depuis une heure déjà le colis qu'il devait emporter au cœur des Abysses. Le farfadet était sur le point de rebrousser chemin pour se présenter bredouille devant l'initiateur du plan audacieux. Il méditait déjà d'élégantes formules d'explication lorsqu'il vit enfin la silhouette tant attendue se détacher dans la clarté d'un lampadaire de la Rue des Postiches.

La masse pathétique avançait moins vite qu'une limace et Maspalio en profita pour observer les maraudeurs qui se positionnaient sur les toits alentours. Il en connaissait la plupart et constata que son successeur Dent-de-Lune n'avait pas lésiné sur les moyens.

« Vous devez être Maspalio » lança le bossu en s'arrêtant à une vingtaine de coudées du farfadet. À ces mots, des murmures et un frisson parcoururent l'assemblée de malandrins.

« Qu'est-ce qui te fait dire cela, jeune homme ?

— J'imagine que rares sont les farfadets censés se trouver en ces lieux et à cette heure, qui plus est vêtu d'un habit de bouffon.

— Et bien oui, tu as raison mon ami. Je suis bien Maspalio ! » pérora le farfadet en faisant une révérence extravagante qui fit tournoyer et tinter les grelots de son chapeau. Aussitôt, des cavalcades se firent entendre sur les toits et les silhouettes malhonnêtes disparurent soudainement. Maspalio s'approcha du bossu et lui murmura :

« Ne t'inquiète pas, je suis devenu une légende parmi les voleurs d'Abyme. Ils craignent mon apparition, comme si j'étais le gardien des lois de la Maraude. Je ne te cache pas qu'il m'est arrivé de punir ceux qui étaient devenus une honte pour notre noble corporation. Mais dépêche-toi bossu. Nous sommes en retard à notre rendez-vous.

— Je suis désolé, bredouilla Jad, mais ma route était difficile.

— Ne t'en fais pas ! Les abymois détestent les retardataires, mais nous n'allons pas en Abyme. Non, assurément, il n'y a que moi pour t'en vouloir de m'avoir fait attendre. »

Le farfadet décocha un sourire ambigu au bossu en l'aidant à descendre sur le quai et à prendre place dans une gondole effilée.

Les bossus étaient rassemblés au cœur des Abysses. Ils étaient arrivés un par un, escortés par un démon obsidien, un puissant conjurateur ou même un Génie. Ils avaient partagé leurs avis sur une histoire identique et un avenir incertain. Ils étaient nés à Estezia, Tortage, Lorgol... Venus des quatre coins de l'Harmonde, ils portaient tous un fardeau identique : l'âme de toute une cité.

Tous avaient souffert de crises de plus en plus violentes depuis leur arrivée en Abyme. Maintenant, ils se soutenaient dans leur peine. Aucun n'avait idée de ce qu'ils faisaient là, et l'homme mystérieux avait refusé de lever pour eux le voile recouvrant les desseins de la Confrérie. Il leur avait juste répondu qu'il ne manquait plus qu'un seul d'entre eux, une seule ville de l'Harmonde. À son arrivée, tout leur serait révélé.

Du haut de sa plate-forme, le batelier poussait son embarcation sur les canaux d'Abyme. Jad avait tenté de le saluer en posant le pied sur le bois noir et verni de la gondole. La silhouette, drapée dans une houppelande sombre qui ne laissait rien deviner de sa physionomie, était restée parfaitement impassible. Deux bras très maigres avaient surgi du vêtement et manipulaient maintenant la longue perche qui plongeait dans l'eau grise.

Le bossu faisait face au farfadet, si tant est que l'on puisse encore qualifier Maspalio de farfadet. Au premier abord, Jad s'était laissé abuser par l'apparence de son guide. Pourtant, Dent-de-Lune l'avait prévenu : il avait rendez-vous avec un Génie, un de ces êtres mythiques mentionnés dans les légendes de la Flamboyance.

À y regarder de plus près, ses traits se modifiaient sans cesse, balayant tout le spectre des émotions. Son visage paraissait soudain affecté d'une tristesse infinie ; l'instant d'après, ses yeux rieurs donnaient du courage à Jad pour affronter l'inconnu qui l'attendait. L'intensité de ces expressions était telle que le bossu se laissa emporter par les vagues d'émotions qui balayaient le visage de Maspalio. Jad avait lu dans les grimoires antiques que les Génies effleuraient la perfection des Muses et reflétaient la beauté de l'Harmonde. La légende prenait corps dans la contemplation de l'ancien farfadet.

À mesure qu'ils progressaient, la nature de Maspalio se dévoilait de plus en plus. Il avait dû utiliser quelque artifice pour paraître plus farfadet que nature. Son visage devint transparent et lumineux et sa voix se mit à fredonner un air parfait que les clapotis de l'eau décidèrent d'accompagner. Cette musique pourtant si simple était d'une beauté telle qu'elle soutira quelques larmes au bossu. La vie de Jad n'avait été jusqu'ici qu'une suite d'épreuves qu'il imaginait sans fin. Mais là, assis en face du Génie, il eut le sentiment d'approcher un bonheur inconnu, de connaître une trêve qui, malheureusement, ne devait pas durer.

Soudain, le Génie recomposa son apparence de farfadet et fit un vague signe à Jad indiquant la proue de la gondole. Le bossu se retourna et vit que l'embarcation approchait un pont trapu qui enjambait le canal. Appuyés contre la balustrade, deux amoureux s'embrassaient avec fougue sous la clarté de la lune. Ils ne remarquèrent pas l'équipage sombre qui filait sous leurs pieds.

Jad vit la silhouette du gondolier se baisser sous le tablier du pont et la pénombre lunaire fit place à l'obscurité. Un instant, le bossu fut plongé dans les ténèbres absolues. L'embarcation resurgit sur des eaux qui n'appartenaient certainement pas au canal abymois.

« Bienvenue dans les Abysses » lui annonça Maspalio en balayant le nouvel horizon d'un geste ample. Un sourire carnassier illuminait son visage.

Ils se trouvaient sur un fleuve d'eau noire et visqueuse. Jad parcourut les rives du regard, soulagé que la largeur du cours d'eau le préserve des horreurs qui s'y trouvaient. Sur une terre rouge, une foule bigarrée d'êtres difformes vaquait à ses multiples occupations. Les bruits de conversations sifflantes, stridentes ou tonitruantes trouvèrent les tympans du bossu. Des effluves de parfums corrompus, infectés ou puants se faufilèrent dans ses narines et il fut pris d'un haut-le-cœur. Il vomit dans les eaux sales et tumultueuses. La main du farfadet se posa alors sur le dos courbé :

« Ne t'inquiète pas bossu. Nous n'aurons que peu à faire avec les démons.

— Où allons-nous Maspalio ? demanda Jad en s'essuyant la bouche d'un revers de manche.

— Nous allons rejoindre tes congénères et celui dont on murmure qu'il est le nouveau maître des Abysses.

— Qui est-il ? interrogea le bossu en frissonnant à l'idée de rencontrer un des Hauts-Diables.

— Je ne le connais pas encore. Vois-tu, j'étais très occupé ces derniers temps à régler les détails de ta venue ici.

— Je suis désolé, s'excusa Jad quelque peu agacé.

— Ha ! Mais cesse de te rabaisser ainsi ! Nous avons besoin de toi pour cette affaire : il est normal que nous te donnions assistance. Quant au nouveau maître des Hauts-Diables, le Conseil des Décans a pour l'instant confiance en lui. »

Jad fut pris d'un vertige à l'idée qu'il était inscrit, bien malgré lui, dans les desseins des puissants de l'Harmonde. De toute sa vie, il n'avait rien décidé de lui-même. Il n'avait pas demandé à porter la Flamme qui le faisait souffrir. Et il s'était laissé guider par d'autres tout au long de sa courte existence. Maspalio était le dernier maillon d'une chaîne qui l'avait inexorablement mené jusqu'ici, au cœur des Abysses. Auparavant, il y avait eu Dent-de-Lune, et avant lui Dame

Douleurs de Bossu

Leriezi la méduse. Aschaïs même. La fée noire qui avait élevé le bossu ne l'avait fait que dans la perspective qu'il arrive un jour ici. Aucun n'avait souffert comme lui. Tous l'avaient manipulé. Une profonde amertume naquit dans le cœur de Jad. Cette fois, il ne laisserait personne décider de son avenir ou de celui de sa Flamme.

La gondole approchait d'une île qui divisait le fleuve abyssal. Ses pentes étaient escarpées et Maspalio remarqua de curieuses formes qui s'y agitaient, semblables aux serpents ornant la tête d'une méduse. Le gondolier approcha son embarcation d'un ponton de bois pétrifié qui s'avançait dans l'eau noire. Le Génie aida le bossu à mettre pied à terre et salua le batelier d'un geste habituel. Sans un mot, l'homme repartit sur les méandres du fleuve. Quand la gondole eut disparu, Maspalio poussa doucement le bossu vers un escalier qui gravissait les pentes de l'île.

L'ascension était pénible. Le bossu suait sang et eau et semblait absorbé dans d'obscures pensées. Maspalio le guidait tant bien que mal, marche après marche, le long d'un passage creusé dans la roche. Une chaîne métallique les aidait dans les passages les plus difficiles. Arrivé au terme de la montée, le farfadet émit un sifflement d'admiration.

Le sommet de l'île était couvert d'une forêt d'arbres noirs qui ondulaient doucement sous une brise intangible. Comme si un bois s'étendant là autrefois avait brûlé dans un terrible incendie : les troncs calcinés semblaient encore se tordre de douleur sous la morsure des flammes. Des craquements sinistres emplissaient l'air à chaque mouvement des arbres noirs.

Les troncs s'écartaient pour ménager un chemin voûté qui serpentait jusqu'au centre de l'île. Maspalio s'y engagea, suivi de près par le bossu dont le regard méfiant fouillait les entrelacs de branches sombres.

Jad sentait la présence d'autres âmes toutes proches et sa bosse le brûlait de l'intérieur. Au détour d'un ultime lacet, le bossu et son guide parvinrent dans une vaste clairière cernée par des racines ondoyantes. Les frères de Jad étaient là. Il ne les avait jamais rencontrés mais il les devina semblables à lui, plus que nulle autre personne ne pouvait l'être. Ils étaient ses frères d'infortune et ils avaient partagé les mêmes peines et les mêmes souffrances. Jad n'était plus seul, enfin, et il allait partager son avenir avec ses frères.

L'un d'eux se tordait de douleur sur le sol rocailleux. Ses vêtements étaient en lambeaux et sa peau se déchirait d'éraflures. Les douleurs d'un enfantement imminent. Les autres saluèrent l'arrivée de leur dernier frère. Des gouttes de sueurs trahissaient leur terreur des souffrances à venir. Jad s'avança parmi eux en effleurant les mains tendues. Il s'approcha du bossu effondré pour l'aider à supporter sa douleur et à se relever.

Le sang et la sueur des bossus imprégnaient le sol des Abysses et une curieuse alchimie nimbait la clairière d'une brume légère et laiteuse. Maspalio abandonna Jad pour se diriger vers le centre de la clairière. Là, un arbre noir, bien plus imposant que les autres, élevait ses branches vers le plafond abyssal. Un trône d'acier était maintenu contre le tronc imposant par des chaînes qui semblaient mordre le bois noir. Le vieil homme qui y était assis se leva à l'approche de Maspalio.

Ses longs cheveux blancs éparpillés sur le fauteuil s'assemblèrent dans son sillage à mesure qu'il descendait un escalier creusé dans une des racines noires. Perdus dans un visage parcheminé, deux yeux froids et un sourire triste accueillirent le farfadet :

« Je suis heureux de vous rencontrer enfin, Maspalio.

— Tout le plaisir est pour moi, Agone de Rochronde, répliqua le farfadet en se fendant d'une révérence exagérée.

— Maspalio, je dois vous avouer que j'ai songé à vous faire remplacer. Bien que le Conseil des Décans m'ait vivement recommandé votre personne, vous avez la réputation d'être capricieux et inconstant. Je crains que ce ne soit pas l'attitude qui convienne en ces lieux.

— Voyons, existe-t-il un seul être de ma condition qui connaisse aussi bien les Abysses ? Je ne pense pas : je suis à n'en pas douter tout désigné pour servir vos desseins. Tâchez tout de même de ne pas trop chambouler mon univers ! Je vois qu'à votre habitude, vous semez vos Souffre-jours partout où vous vous installez, reprocha le Génie en montrant l'arbre noir d'un doigt accusateur.

— Ce n'est pas moi qui m'installe ici, cher farfadet. C'est vous ! Et à votre place, je me réjouirais de sa présence. Sa lumière vous protégera des démons qui sont — paraît-il — fort nombreux en ces contrées.

— Oui évidemment, admit le farfadet. Votre arbre et mon humble personne sont les pièces maîtresses de notre entreprise.

— Vous oubliez les Flammes, noble Génie. Vous m'avez justement amené la dernière. Pouvons-nous commencer à ériger le Sanctuaire des cités ?

— La dernière ? Je n'ai compté que onze bossus dans la clairière. »

Agone fit un signe de tête en direction d'une alcôve formée par les branches du Souffre-jour. Maspalio y découvrit une fillette vêtue de guenilles sombres et déchirées. Le visage de l'enfant était caché par une chevelure rousse en bataille.

« La Flamme d'Abyme » murmura le Génie avec respect.

Alors que les deux hommes conversaient à l'ombre du Souffre-jour, Jad avait réuni les bossus autour de lui. Il les exhortait à ne pas suivre aveuglément leurs nouveaux maîtres. Les Cités de l'Harmonde ne devaient servir personne.

Ne se doutant de rien, le Génie qui devait devenir la clef de voûte du Sanctuaire s'agenouilla devant le maître des Abysses et murmura : « Je suis prêt Agone. »

À suivre...



Éminence,

Vous trouverez dans ces carnets les lieux les plus typiques d'Abyme — les Quartiers les plus étranges, les Ambassades, les Palais et les Abysses sous la ville — ainsi que les informations essentielles à retenir sur la cité. Vous constaterez à la lecture que les éléments présentés dans cette partie contiennent fort peu de renseignements sur le quotidien des Abymois. Ces informations vous ont en effet été proposés dans le livret destiné aux joueurs Vivre en Abyme.

Dans le présent opuscule, nous nous sommes attardés à vous présenter les endroits étranges et typiques d'Abyme. Il nous faut donc vous mettre en garde. Ce n'est pas parce qu'un quartier ne précise pas la présence d'une auberge, d'une rue commerçante ou d'une zone résidentielle qu'elle n'existe pas. C'est juste que tout le monde ne la connaît pas. Ou plutôt ne la connaît pas encore. Abyme n'est pas un endroit dont les habitants des Royaumes crépusculaires possèdent des plans précis. Bien des zones restent dans l'ombre. C'est pourquoi nous n'avons pas tracé de plan précis de la ville, ni détaillé chaque pâté de maisons, chaque habitant. De plus, Abyme est un enchevêtrement urbain gigantesque, complexe ; décrire cette cité dans son ensemble n'est pas une tâche possible en quelques pages. Il existe évidemment d'autres Quartiers, d'autres rues, d'autres habitants, d'autres dangers, que ceux mentionnés dans ces pages. Ils existent pour les Abymois. Il vous suffit donc de les inventer en fonction des besoins de vos joueurs et de vos Intrigues, et de les insérer dans le matériel que nous vous proposons.

Comme toujours avec un supplément de jeu de rôle, vous êtes libre de changer les détails qui ne vous plaisent pas, d'ajouter vos créations. La Cité des Ombres est trop vaste pour être décrite en un seul volume et n'échappe donc pas à cette règle.

Afin de donner vie à la Cité des Ombres, nous vous proposons de découvrir l'histoire et la géographie d'Abyme cinq Intrigues originales qui utilisent et étoffent les éléments de jeu de Vivre en Abyme et du premier carnet de ce livre. Ces histoires mêlent les grands thèmes qui nous accompagnèrent dans la rédaction de ce supplément : les enquêtes et le suspense, la diplomatie et l'espionnage, les Démons et leurs diableries, les mystères de l'Harmonde et les secrets de ses Éternels.

Mais je vous ai retenu assez longtemps, Éminence.

Abyme et ses Intrigues vous attendent déjà...

Bonne lecture.

Bon jeu

Histoire

Comme toutes les cités de l'Harmonde, Abyme ne livre ses secrets qu'avec le temps. Les salanistres ne sont qu'un leurre. Il est illusoire d'espérer tout connaître et tout apprendre de la Cité des Ombres par l'entremise mortelle de ces créatures. Abyme se savoure, s'apprivoise. Utiliser les salanistres pour sentir la ville est une forme de viol.

Pour la séduire, pour pleinement appréhender Abyme, il faut d'abord la visiter, la parcourir du regard. Il faut ensuite apprendre à la connaître. Pour percer ses secrets, il est nécessaire de connaître son histoire, ses légendes. Parce qu'Abyme ne s'est pas faite en un jour. Elle est le résultat d'une lente alchimie commencée aux premiers âges de la Flamboyance. La fondation du sanctuaire des Clercs Obscurs, les Connivences Impériales, les Gens d'Acier, les Advocatus Diaboli, les Gros, les Ambassadeurs sont autant d'éléments, autant d'étapes qui ont façonné l'histoire de la Cité des Démons.

HISTOIRE D'ABYME

- 3000	Sentence de Janus : exil de l'Ombre dans les Abysses.
- 1900	Découverte de la Salle Métallique par des Conjurateurs. Début des pèlerinages dans leur sanctuaire.
- 800	Construction du Palais d'Acier.
Éclipse	Apparition des Gros et essor d'Abyme. Construction du Mur de la Foi et heurts avec les Liturges, accords conclus. Début des Grandes Guerres, établissement des Ambassadeurs permanents.
1203	Les Ambassades sont déplacées dans le Troisième Cercle.
1410	Guerre en Urguemand.

À sa fondation, Abyme était tout entière tournée vers les Connivences Impériales, ces pactes redoutables unissant les rois aux Hauts Diables. Par la suite, Abyme devint la cité des diplomates, des intrigues et des espions. Mais le pouvoir des Abysses n'a jamais décliné. Les Démons marchent dans la ville, au côté de ses habitants. Et les Connivences Impériales demeurent, liant les Royaumes crépusculaires pour l'éternité. Et l'apparence des petites intrigues et Conjurations qui entourent les Ambassades, avec leur cortège d'aménités hypocrites, ne doit pas faire oublier cet aspect terrible. Avant tout, Abyme est l'ambassade des Abysses. Alors, dans le silence de quelques couloirs isolés, les Ambassadeurs tremblent en attendant la visite de l'un des Clercs Obscurs, conseillers des Hauts Diables. Chaque royaume connaît le lourd fardeau qui l'unit aux Abysses. Et un jour, les Hauts Diables pourraient bien décider de solder les comptes...

LES TEMPS OUBLIÉS

Telle une Connivence, Abyme est née de la rencontre de deux êtres : Janus et l'Ombre. À l'aube de la Flamboyance, Janus voulut mettre fin au conflit entre le Jour et la Nuit. Il rencontra l'Ombre en un endroit, loin du monde, où l'eau le disputait à la terre. Face à elle, il prononça sa Sentence. Alors le sol s'entrouvrit. Et les Abysses jaillirent. Elles s'emparèrent de l'Ombre pour la garder en leur sein. De cette rencontre, il ne resta qu'une colline isolée dans les marais, cicatrice d'une terre qui s'était ouverte puis refermée en un instant.

Certes de trace, il y en avait une autre. Par leur nature, les Abysses avaient marqué le sol. La colline tout entière avait conservé un souvenir de leur passage. Et de fait, elle n'était que le sommet d'une déformation plus profonde. Elle dissimulait un portail obstrué menant vers les domaines des Hauts Diables.

LES PREMIERS TEMPS

Durant la Flamboyance, il fut des hommes pour s'intéresser aux pouvoirs des Abysses. Des êtres sombres qui recherchaient toujours plus de puissance, des conjurateurs. Ils comprirent que le site était particulier. Il suintait la Ténèbre. Après de nombreuses recherches, ils trouvèrent un passage jusqu'à l'Outrerive. Cette région entre la surface et les Abysses était un terrain propice aux Connivences les plus puissantes. Ces Conjurateurs devinrent les plus puissants de l'Harmonde. Mais ils ne s'intéressaient qu'à la compréhension des Abysses. Cela n'empêcha pas de nombreuses rumeurs de circuler. Et certains se rendirent sur la colline comme en pèlerinage afin de mendier un peu de pouvoir auprès de ceux qu'on appelait les Clercs Obscurs. La légende raconte qu'ils séjournaient dans des grottes profondes, à la lisière de la Salle Métallique. De là vient l'appellation d'Abyme pour leur sanctuaire. On se rendait ainsi en Abyme, dans l'antichambre des Abysses, pour s'attirer les bonnes grâces des Démons et des Hauts Diables les plus puissants.

Peu à peu, les Clercs Obscurs se firent les intercesseurs pour des Connivences de plus en plus importantes. Certains puissants voulaient pactiser avec les Hauts Diables eux-mêmes sacrifiant ainsi leur propre famille et leur Flamme, pour certains, sur l'autel de l'ambition. Les plus hauts seigneurs d'Armgarde, de l'Empire du Septentrion et de Moden-Hen envoyaient des émissaires en Abyme pour négocier ces pactes, les Connivences Impériales. Chez les Liturges, la légende dit que ce fut une de ces Connivences qui précipita la chute de l'Armgarde. L'un des fils d'Erkman XIX, avide de prendre le pouvoir, signa une Connivence afin d'écarter ses frères du trône. D'autres légendes parlent même de Rigello et de la fondation de Tortage, des méduses et de la perte de leur pouvoir de Pétrification...

LE TEMPS DE LA FONDATION

Les pèlerinages successifs et la venue d'hommes puissants habitués au luxe transformèrent petit à petit la colline en ville. Car les seigneurs qui passaient alliance avec les Hauts Diables envoyaient des membres de leur famille en gage auprès des Clercs Obscurs. La présence de résidents de longue durée — les otages et leurs nombreux serviteurs — acheva la métamorphose du baraquement en ville. Des émissaires de toutes les contrées venaient : Armgarde, Lyphane, la Marche modéhenne, puis même l'Enclave boucanière et, enfin, les Communes princières. Les Connivences Impériales intéressaient tous les dirigeants de l'Harmonde.

Les maîtres de la cité se désintéressaient totalement d'Abyme à la surface. Rapidement pourtant, il devint nécessaire de faire régner l'ordre. D'ores et déjà, la Cité des Démons n'attirait pas des individus particulièrement respectueux. De nombreux aventuriers, certains d'être les fondateurs d'un royaume, affluaient vers Les Cornes. Désabusés, les survivants trouvaient finalement refuge en Abyme et profitaient de l'environnement urbain pour survivre... et prospérer. Enfin, de nombreux nobles fuyant les révoltes d'esclaves s'installèrent dans la cité et réclamèrent un peu d'autorité sur la roture.

Les Clercs Obscurs frappèrent un grand coup. Ils instituèrent un ordre de juges implacables. Il est probable que, ce faisant, ils suivirent les souvenirs brumeux de l'Ombre et des Hauts Démons concernant Janus et ses Sentences. Les juges furent ainsi revêtus de toges cloutées et l'acier devint leur symbole. Celui d'une justice et d'un ordre sans pitié, imperturbable. L'Équerre bâtit un palais en suivant les instructions des Clercs Obscurs. Mais rapidement, il s'avéra que les angles de cette structure de métal, à la lueur du jour, envoyaient des reflets insupportables pour l'œil humain. De nombreux hommes devinrent aveugles. Ils furent les premiers agents des Juges d'Acier. Quant au Palais, il fut ceint d'une haute muraille pour protéger les habitants de la cité.

LE TEMPS DE LA PROSPÉRITÉ

Abyme est sans doute le seul lieu à ne pas avoir été vraiment affecté par l'Éclipse. Au contraire, à l'heure où la bénédiction des Muses s'effaçait, les pouvoirs des Abysses n'apparurent que plus puissants. Les rois, livrés à eux-mêmes et à la crainte des révoltes, se damnèrent et sacrifièrent sans pitié leurs proches pour conserver leur trône.

Des membres de l'Équerre vinrent même afin d'apprendre l'Art sombre (cf. L'Art de la Magie, p. 32). Ils utilisèrent les lieux pour tester leurs nouvelles connaissances. Et Abyme devint une cité aux rues tortueuses, sinuant le long de la colline, en pentes et en escaliers. Plus bas, les eaux boueuses du marais étaient agencées en canaux sur lesquels jouaient les ombres des bâtiments et des ponts.

C'est à la même époque que les Gros apparurent. Des nourrissons étranges furent retrouvés barbotant dans certaines mares immondes de la ville. À mi-chemin entre une larve et un bambin humain, ces créatures, dans l'ambiance démoniaque d'Abyme, devinrent de véritables mascottes. Fort peu nombreux, ils firent preuve, en grandissant, de pouvoirs fascinants. Ils semblaient faire corps avec la ville. Les citoyens les prirent en affection, les élevant, les nourrissant et les cajolant. Sans doute en prirent-ils trop soin, les enfants devinrent obèses. Le moindre mouvement les faisait suer et les fatiguait. Qu'importe, on continua à les nourrir et à les respecter. N'étaient-ils pas les enfants d'Abyme ? On se rendit aussi compte que, dans les plis graisseux de leur corps, nourris pas





LE DEVENIR DES CLERCS OBSCURS

Aujourd'hui on ne trouve plus trace de leurs activités. Que sont-ils devenus ? Voilà une question à laquelle personne n'a de réponse. Il n'y a qu'une chose à dire. Alors que la pratique de la Connivence devenait un art toujours plus difficile et que de nombreux Conjurateurs abusaient de leurs pouvoirs, les Clercs Obscurs décidèrent de mettre en place des garde-fous. Ils créèrent un corps spécial chargé de veiller au respect des Connivences les plus communes. Ainsi les Advocatus Diaboli firent-ils leur apparition, de même que les Artificiers, les bourreaux des Conjurateurs parjurés. Cette charge se perpétua à travers les générations et devint légendaire en Abyme, chaque exécution donnant lieu à un magnifique feu d'artifices.

Les Clercs Obscurs, eux, veillaient à la conservation des Connivences Impériales et à leur bonne application. Désormais, ils se composent des Advocatus Diaboli qui ont su attirer l'attention des Hauts Diables. Rarement visibles, ils rencontrent parfois les Ambassadeurs afin de négocier différents avenants aux anciennes Connivences Impériales. Les Ambassadeurs craignent ces personnages plus que tout. Car les Clercs Obscurs sont les émissaires d'un pouvoir qui se joue des humains, même les plus puissants. Leurs lois prévalent et elles sont souvent bien éloignées de celles qui soumettent les Ternes.

leur sudation, des petites créatures serpentines se développaient : les salanistres (cf. Le Bestiaire, p. 22). Parvenus à l'âge adulte, les Gros surent faire usage de leur influence. Et les salanistres lithophages les aidèrent. Les Gros aimaient tout savoir. Ils entretinrent une clientèle avide de leurs connaissances. En quelques années, ils obtinrent une grande influence à Abyme. Ils se firent même bâtir un Palais, à côté de celui des Juges d'Acier. Rapidement, l'odeur des restes de nourriture pourrissant sur les tables attira de nombreux volatiles des marais.

LE TEMPS DES AMBASSADES

Dans une cité où des émissaires venus de tous les Royaumes crépusculaires se rendaient pour négocier les Connivences Impériales, il était inévitable que les tractations s'étendent. Ainsi, Abyme devint peu à peu une zone neutre où les plus puissants pouvaient se rencontrer, pactiser et... mieux se trahir. Sans perdre de leur importance, les Connivences ne furent plus la seule raison de venir en Abyme. La pratique des otages s'estompa pour celle de véritables professionnels des négociations. Les diplomates aguerris firent peu à peu d'Abyme leur capitale. La Cité des Démons était une place où l'on était sûr de pouvoir rencontrer le messager d'un roi, donc de transmettre une missive rapidement. Les Royaumes crépusculaires y mandèrent des ambassadeurs permanents, peu avant le début des Grandes Guerres. Les intrigues prirent de l'am-

LES SATYRES EN ABYME

Longtemps interdits dans la Cité des Ombres, les satyres ont fait néanmoins leur réapparition. L'exil simulé du lunetier Rosiacre, après le scandale de la Romance, a été le début d'un changement progressif. Très intéressées par les Ergastules et les pouvoirs de Rosiacre, les autorités d'Abyme ont décidé de le garder. Rosiacre est devenu ainsi un membre éminent de la Milice des Sens, espionnant pour le compte des Juges d'Acier. Quelques autres satyres développant le même pouvoir saisonin de mémoire visuelle ont été recrutés.

C'est ainsi qu'a été promulgué, il y a une trentaine d'années, l'édit de tolérance, qui pose les conditions de l'installation des satyres dans la ville: vêtements sombres et couvrants, recommandation du Palais des Gros, comportement exemplaire. Si les satyres sont désormais tolérés dans la ville, il n'en demeure pas moins qu'ils sont arrêtés beaucoup plus facilement et bannis de la ville à la première récidive. En prison, ils seront les premiers à subir des interrogatoires violents et des petites brimades très appréciées des gardes du Palais d'Acier, la tonte fessière étant la plus commune.

pleur et les Ambassadeurs furent un jour un peu trop présomptueux. Ils crurent qu'en s'alliant, ils pourraient prendre le pouvoir à Abyme et ainsi être sûrs que la ville servirait toujours leurs intérêts. Ce fut une grande erreur. La population soutint les Gros qui prirent leur premier édit : la réclusion des Ambassades dans le Troisième Cercle. Cette date importante pour tout Abymois est le symbole de l'autorité spirituelle des Gros, protecteurs de la ville.

Les Gros donnèrent aussi des garanties aux Ambassadeurs, chacun se vit remettre une salanistre et un antidote pour survivre à sa morsure mortelle. Par le biais de cette créature, les Ambassadeurs gagnèrent un contrôle total sur le Quartier de leur Ambassade. Évidemment, c'était à double tranchant. Les Gros, par leur empathie avec les salanistres, pouvaient ainsi espionner tranquillement leurs invités de marque.

LES DERNIERS TEMPS

Abyme acquit ainsi la forme qu'on lui connaît aujourd'hui : son architecture inoubliable et ses canaux, ses Juges d'Acier et ses Gros, ses Ambassades et ses Quartiers.

Parallèlement, les Premiers Liturges commencèrent à grincer des dents. La présence des Ambassadeurs en Abyme et leur rôle dans la diplomatie avait toujours empêché la Province liturgique d'annexer Abyme. La Cité des Ombres était ainsi une ville franche, sans véritable statut. La construction du Mur de la Foi avait causé nombre d'incidents. Les Inquisiteurs lorgnaient sur Abyme et rêvaient d'en faire un exemple. De nombreux accords furent passés. Le développement de la ville était ainsi limité volontairement. Son port ne devait servir que d'appoint. Mais le génie de l'architecte Callicate Visterigne fit de la Halle aux Embruns un port prestigieux.

Il semblait que rien ne pouvait plus stopper l'essor d'Abyme. Les nouvelles guerres en Urguemand et la croisade liturge à Rochronde détournèrent l'intérêt de la Province liturgique. La Cité des Démons elle, n'était guère affectée par tous ces conflits. Certes, il y eut de nombreuses agitations dans le Troisième Cercle, mais elles n'atteignirent pas le reste de la ville. On raconte pourtant que les Ambassadeurs furent convoqués dans le Palais des Gros. Là, on leur fit comprendre qu'Abyme ne plongerait pas dans le chaos comme le reste des royaumes et qu'il ne tenait qu'à eux de calmer le jeu. Il est probable que la menace des anciennes Connivences Impériales eut un grand écho dans l'esprit des Ambassadeurs et de leurs seigneurs. Les Clercs Obscurs participèrent-ils à cette réunion ?

Peu après, la révélation de la Romance eut un grand impact parmi les conjurateurs. L'idée que les Démons puissent échapper à leur Connivence grâce à l'amour manqua d'ébranler la pratique. Mais les Advocatus Diaboli rétablirent rapidement l'ordre en affirmant que seuls les Démons lunaires étaient sujets à la Romance. Et de fait, la Conjuration lunaire devint un grave délit...



Chaos urbain

La Cité des Ombres connaît son propre climat que la pluie et son cortège de mystère rythme toute l'année. À cheval sur les mois du troll et du phénix, lorsque le printemps rencontre l'été, Abyme est la proie d'une pluie torentielle sans interruption, source de bien des émerveillements. Au cours de ce long mois, le lierre abymois se gorge d'eau et de magie que les vents chauds du début de l'été — les dix derniers jours du phénix — libèrent sous la forme d'une brume parfumée de couleur lavande. Puis les matins humides laissent la place aux beaux jours, les abeilles, plus nombreuses chaque année, envahissent la cité pour profiter de la chaleur écrasante des mois de la wyvern et du centaure. La pluie revient couver la Cité des Démons tout l'automne ainsi qu'un autre long mois entre l'hiver et le printemps.

Ce phénomène climatique est associé à une autre pluie, plus mystérieuse encore. Il arrive en effet que le lierre abymois, dans certains Quartiers, transforme les dernières gouttes de pluie en un élixir de jouvence qui laisse des sillons de jeunesse sur les visages ridés des passants.

Unique dans tout l'Harmonde, ces anomalies météorologiques suscitent l'intérêt de bien des érudits qui y voient une malédiction, un mal lié à l'avancée de l'automne sur les Royaumes crépusculaires.

TROISIÈME CERCLE

Le Troisième Cercle est l'anneau extérieur de la Cité des Ombres. La vie de ces Quartiers s'organise autour des Ambassades des Royaumes crépusculaires et de leurs habitants.

Les Abymois appellent l'ensemble des Quartiers qui encerclent une Ambassade un Quadrant et en dénombrent donc onze. Ces derniers abritent les gens qui font vivre les ressortissants des Royaumes crépusculaires de passage. On trouve aussi dans ces Quartiers ceux qui sont trop effrayés par le chaos urbain d'Abyme pour s'installer dans le Deuxième Cercle. Il s'agit donc de quartiers d'habitation animés d'une véritable vie (avec marchands, passants, miliciens, auberges, boutiques...) mais aussi de ruelles désertes sordides où bien des malandrins ont trouvé refuge.

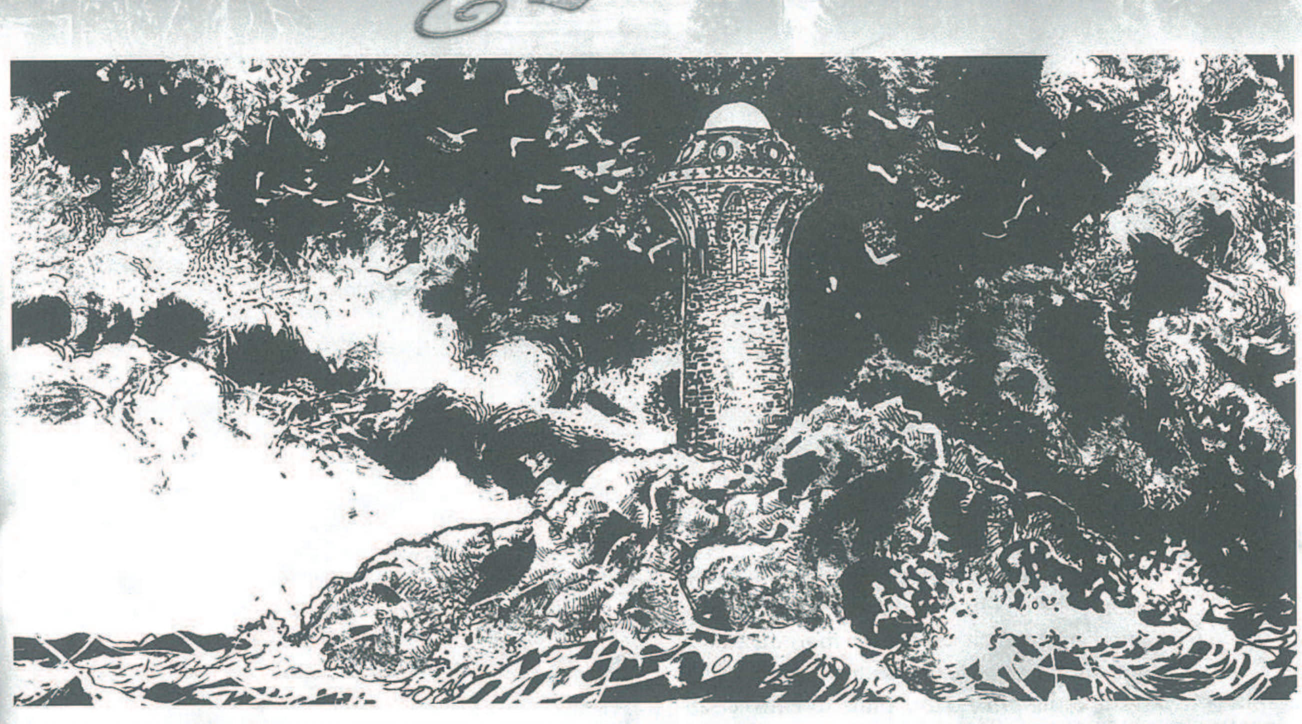
Dans les paragraphes de cette partie, Éminence, vous découvrirez les points chauds du Troisième Cercle : les Ambassades. Les Quadrants sont assez peu décrits pour vous permettre de contribuer à la création d'Abyme en y intégrant les détails de votre choix. Il vous appartient donc en compagnie de vos joueurs de définir les atmosphères de ces « petits Royaumes ».

Les Communes princières

L'Ambassade princéenne est à l'image des Communes princières qu'elle représente, ou est censée représenter : partagée et divisée entre plusieurs autorités qui s'affrontent. Dès l'origine, il fut admis que chaque cité-état aurait son propre représentant en Abyme, étant entendu qu'ils seraient tous réunis dans une même Ambassade. Mais, le temps passant, la plupart des diplomates se construisirent des résidences séparées rivalisant de magnificence, si bien qu'à terme il est presque impossible de distinguer la véritable Ambassade des autres splendides bâtiments qui l'entourent, palais ornés de coupoles en bulbe, de dômes incrustés d'émaux et d'immenses vitraux. Pourtant, l'endroit est peu engageant. Une odeur insupportable venant des demeures aux alentours assaille l'Ambassade et ses habitants. Il s'agit du Quartier des Bouchers.

Chaque Ambassadeur se plaît à entretenir sa propre cour et tous rivalisent de fantaisie et de richesse dans leur habillement. Grands amateurs des plaisirs que leur procure la ville, ils sont les plus accessibles des diplomates du Troisième Cercle et organisent eux-même de fastueuses réceptions.

Le principal Ambassadeur, élu, est en général le représentant de Tslana ou de Shushan et se trouve être relativement déconsidéré par ses pairs, isolé au centre du jeu d'influence



qui caractérise l'Ambassade princéenne. Il n'en a pas moins en tant que porteur de la salanistre un pouvoir considérable et une influence dont les autres diplomates n'ont pas forcément conscience. Mais l'attrait du titre suffit pour que les différentes maisons princéennes du Troisième Cercle soient en permanence déchirées par les complots et les luttes intestines.

L'actuel Ambassadeur, Svensham de Vltana, a ainsi échappé à plusieurs empoisonnements. Ce vieux diplomate, à l'allure effacée, prétend vouloir laisser agir les jeunes représentants des cités et se désintéresser du jeu politique. Il n'en est rien et Svensham garde encore toute son influence auprès des autres Ambassades. Mais rares sont ceux qui l'ont compris.

L'Enclave boucanière

Après de vives controverses touchant à leur nature de pillards, l'installation de l'Ambassade boucanière fut acceptée à contrecœur par les autorités de la ville, jusqu'à ce que le débat sur la piraterie tombe peu à peu dans l'oubli. N'étant pas par nature des bâtisseurs, les boucaniers s'installèrent dans les locaux abandonnés de l'ancienne forteresse d'Abyme, se contentant de les rendre habitables. À l'exception du logis de l'Ambassadeur, il n'y a rien dans le bâtiment qui ne réponde à un souci de fonctionnalité. Celui-ci constitue en effet un lieu de mémoire pour l'histoire et les traditions de l'Enclave. L'armurerie est ainsi considérée comme une véritable mémoire de métal, dans laquelle chaque arme a une histoire propre, relative le plus souvent aux temps héroïques de la piraterie et de la fondation de l'Enclave boucanière, et la bibliothèque est l'objet d'un soin particulier.

Avec les ruines de la forteresse, les boucaniers réclamèrent le vieux phare d'Abyme, qu'ils obtinrent sans peine tant il paraissait déjà obsolète à cette époque, supplanté par les balises de la Halle aux Embruns. Même si le phare tourne encore aujourd'hui, gardé par un étrange bossu du nom de Saturnalius, il ne sert plus que pour garder les archives privées de l'Ambassadeur. Certaines nuits sombres, on peut le voir gagner le phare seul, à la rame, si bien que les rumeurs les plus folles courent sur les secrets et les trésors qui seraient ainsi cachés dans l'île au phare.

Trahi au cours d'une bataille où il perdit son bras, le jeune Ambassadeur de l'Enclave boucanière, Brengail Deceiran, se consacra à la diplomatie par dépit, devenant un intermédiaire froid et calculateur entre les différentes flotilles, et faisant montre de qualités qui lui valurent son élection à la Hunette. Travailleur zélé, il sacrifie avant tout son propre goût pour les intrigues, si bien que ses connaissances dépassent largement le cadre de son Ambassade.

La broche de turquoise

Symbole de la charge d'Ambassadeur de l'Enclave boucanière depuis des temps immémoriaux, ce bijou d'argent ciselé, serti d'une pierre bleu-verte aux tons changeants, serait une relique de la Flamboyance. Cette pierre serait censée retenir prisonnier un Élémentä de l'air et avoir de ce fait d'étranges propriétés, une théorie qui n'a jamais été vérifiée dans la mesure où l'Ambassadeur a toujours jalousement veillé sur elle.

Les Terres veuves

À l'origine, l'Ambassade carme fut installée dans un ancien manoir d'agrément de la ville, que les méduses aménagèrent suivant leur goût et leurs prédispositions artistiques. Mais celui-ci fut rasé au début du règne de la reine Siéta, à l'exception d'une annexe conservée en musée, et remplacé par une imposante série de tours noires organisées de façon concentrique et reliées entre elles par des couloirs suspendus. Surnommée « la Veuve Noire », l'Ambassade des Terres veuves a tout de la toile d'araignée. Au centre se trouve la tour la plus importante, qui abrite l'essentiel des archives et le logis de l'Ambassadeur (toujours nommé au masculin en dépit du fait qu'il s'agisse d'une méduse).

La charge est en fait double, du fait du problème posé par le conflit qui se joue entre le lien ophidien et le port de la salanistre, et qui finit par être fatal aux méduses. De ce fait, l'Ambassadeur est en général une ancienne, chargée de ressentir l'Ambassade, mais plongée de ce fait dans un état d'hébétude presque permanent. Le véritable pouvoir est aux mains d'une Mère, désignée par la reine pour servir la nation carme hors des frontières. Gardienne du Sceau (de l'Ambassade), un anneau d'onyxium symbole de sa charge, c'est elle qui se charge de prendre toutes les décisions, au nom de l'Ambassadeur cloîtré dans sa tour noire.

Depuis l'avènement de la Reine Sénéca, le personnel de l'Ambassade a eu tendance à augmenter, afin de satisfaire les ambitions diplomatiques de la reine. L'actuelle Gardienne du Sceau, une cousine de la reine connue sous le nom de Dame Aszaria, est ainsi secondée par une équipe efficace de diplomates, jeunes adultes méduses formées suivant une discipline ascétique dans l'école de diplomatie d'Estezia, vêtues de robes noires très strictes qui contrastent avec la richesse habituelle de l'habillement carme. Mécène influente, possédant de nombreux intérêts dans les maisons closes, Aszaria est en outre une redoutable négociatrice.

La Marche modéhenne

Installés au nord de la ville, dans un des espaces les plus exposés aux vents marins, non loin des ruines de la citadelle, les modéhens furent relativement lésés lors de la découpe originelle du Troisième Cercle. Mais ils s'accommodèrent relativement bien de cette situation, qui leur permit d'aménager leur Ambassade à l'image de la Marche modéhenne. Avec l'aide des lutins du Quartier du Lierre, l'Ambassade fut ainsi érigée en mêlant le minéral et le végétal, les murs recouverts de plantes grimpantes et les pièces envahies par les plantes.

Désigné par le Conseil des Druides, l'Ambassadeur modéhen est par définition un sage, réputé pour ses qualités d'écoute, sa patience et sa tempérance. Celui-ci est assisté par un petit groupe de diplomates employant un ou deux archivistes cha-

L'Arbre-Roi

Pour parachever leur œuvre, les premiers Ambassadeurs décidèrent d'implanter en Abyme un avatar d'Arbre-Roi. Celui-ci prit souche au-delà de leurs espérances, car ses racines s'étendirent jusqu'au canal et finirent par recouvrir les murs et envahir totalement la cour de l'Ambassade. Mais, ce faisant, l'arbre entra en contact avec la Ténèbre du sous-sol abymois, qui l'infecta de manière irrémédiable.

L'arbre au tronc noirci est désormais en voie de pétrification, en dépit des efforts conjugués des modéhens (des lutins pour la plupart) pour ralentir cette dégradation.



cun, si bien que les archives modéhennes ont la réputation d'être les plus complètes et les mieux tenues d'Abyme, et de regorger de renseignements sur l'histoire occulte de la ville.

Sylvariel de Madénie, l'actuel Ambassadeur, est en place depuis plus de quinze ans. Toujours vêtu de la même tunique blanche brodée d'or, un rameau de l'Arbre-Roi enroulé autour du poignet, il possède une connaissance aiguë des rapports de force qui ont cours dans la ville. Et s'il se tient soigneusement à l'écart de ceux-ci, il n'est pas moins à même d'en jouer pour assurer la protection des intérêts de son pays.

La Province liturgique

Le Quartier des Liturges est à l'image de la Province liturgique : rigide. Les habitants ont au fil des ans détruits bien des édifices pour aérer l'espace. De plus, leur intolérance a frappé les Saisonins qui sont interdits du crépuscule jusqu'à l'aube. La journée, les habitants du Quartier se signent sur le passage des enfants des saisons. Certains passants vont même jusqu'à porter leur main au fourreau tout en adressant une prière à Saint-Neuvêne.

À l'origine installée dans un monastère, l'Ambassade compte désormais deux bâtiments. Le premier, appellé la Grande Abbaye, est en fait le palais de l'Ambassadeur, une construction classique mêlant le marbre blanc et les vitraux colorés. Le second, désormais qualifié de petite Abbaye en dépit de sa taille plus importante, est l'Ambassade originale qui n'a plus que les fonctions d'administration et d'archivage, les réceptions et les discussions ayant lieu à la Grande Abbaye.

Le titre d'Ambassadeur, s'il constitue une marque honorifique, voire recherchée dans les autres royaumes, est presque une marque d'infamie pour les Liturges, envoyés en punition dans la cité. Bien souvent, ce sont des personnages brillants, mais qui, devenus trop influents, ont fini par être rejetés par la hiérarchie liturge. Généralement aigris de s'être vus écartés du pouvoir, ils se consolent souvent en organisant des réceptions dispendieuses aux frais de l'Église. Ce fut d'ailleurs le principal motif de la construction du palais. Tandis qu'une cohorte de Chapelains se charge du bon fonctionnement de l'administration, l'Ambassadeur doit veiller à assurer la propagation du culte, quitte à flatter les dissensions existant entre les différentes Ambassades.

Cependant, cette mentalité a légèrement changé avec l'arrivée du nouvel Ambassadeur, voici cinq ans. Vicaire ambitieux et charismatique, jorniste éloquent ayant un goût prononcé pour le dialogue et la persuasion, Maglore de Dolus a fini par se convaincre qu'il avait été envoyé en Abyme pour une mission bien particulière, et a solennellement décidé de faire de la ville le point de départ d'une nouvelle croisade contre les Démons.

La République mercenaire

Fondée sur les ruines des casernements datant des premières Connivences Impériales (bien avant l'édit des Gros visant à éloigner les Ambassades des Palais) cette institution est le poumon artisanal et commercial de la ville, une sorte de gigantesque auberge où tout s'achète et où tout se vend. Si le centre administratif lui-même est bel et bien fermé aux étrangers, l'enceinte de la forteresse est un marché constamment ouvert et grouillant de monde quelle que soit l'heure.

Quand les premiers Mercerins s'installèrent dans la région, plutôt que de commencer à bâtir, ils préférèrent utiliser la technique du coucou, se contentant d'un nid déjà bien usé. Ils purent ainsi très vite commencer à jouer leur vrai rôle : celui de commerçants. C'est ainsi que l'on peut trouver l'Ambas-



sade, installée dans une dizaine de casernements plus ou moins grands, lovés dans une enceinte militaire liturge datant de la Flamboyance. Les vieux remparts n'ont jamais été complètement rénovés, et il n'est pas rare qu'on en vende des parties pierre par pierre à des artisans désireux d'utiliser un matériau résistant et de qualité.

La Place aux Pupitres est la cour centrale de l'ancienne forteresse, de lourds pupitres de pierre y ont été taillés et c'est de là que vocifèrent les huissiers mercerins lors de ventes aux enchères ayant lieu au début de chaque mois.

La Mille-et-Unième Tour de Lorgol

Le Cryptogramme-magicien est si puissant en République mercenaire, qu'il fut jugé bon qu'il ait sa propre Ambassade en Abyme.

Celle-ci se trouve dans une gigantesque tour construite en pierres usagées au cœur de la Place aux Pupitres. Des légendes urbaines prétendent que le Cryptogramme-magicien urguemand aurait fait cadeau de l'une des Mille Tours de Lorgol au Cryptogramme-magicien mercerin, et que c'est pierre par pierre qu'on l'a acheminée et reconstruite en Abyme.

Les Mages restent dans l'ombre de Yfangre de Molonstonde, mais prennent toutefois activement part aux décisions qui se prennent à l'Ambassade.

L'organisation au sein de l'Ambassade est relativement compliquée, car bien qu'il n'y ait qu'un seul Ambassadeur ayant un réel pouvoir décisionnel et étant porteur de salanistre, l'institution même possède une structure pyramidale. Il y a en théorie autant de répartitions dans cette pyramide, qu'il y a de châtellenies dans la République. En pratique, les châtellenies se sont réunies par affinités et par groupe de quatre à six sous l'égide d'un seul représentant. Lorsque l'on a des requêtes bien précises, ou que l'on désire obtenir un simple passe-droit dans l'Ambassade, il est souvent plus pratique de s'adresser à l'un de ces légats.

Il n'existe cependant qu'un seul et unique Ambassadeur mercerin ; celui-ci est élu au conseil dit d'Orkhane à la mort de son prédécesseur.

Yfangre de Molonstonde, l'actuel représentant de la République mercenaire est un ogre réputé dans toute la ville pour son savoir-vivre et sa courtoisie ; des rumeurs courent cependant parmi quelques cercles de jaloux, qui prétendent que des drakoniens ne seraient pas pour rien dans sa légendaire aisance à faire passer les convois en montagne...



La Janrénie

Quand elle fut édifiée, l'Ambassade janrénienne était un symbole très parlant des aspirations et des priorités du royaume : fortin à l'enceinte crénelée encerclant un lourd manoir trapu. Avec l'avènement de la Loge, bien des choses ont changé en Janrénie, et la représentation du royaume du point de vue diplomatique fut une priorité. C'est la raison pour laquelle l'Ambassade située à Abyme fut le théâtre de tant de changements.

D'un point de vue typiquement architectural, on peut dire qu'une certaine légèreté ainsi qu'un raffinement particulièrement féminin sont venus s'adjoindre aux symboles de force et de puissance. Le mur d'enceinte fut abattu, mais ses pierres furent laissées sur place en grand nombre et sculptées par les meilleurs tailleurs de pierre de la ville. Là où siégeait autrefois la muraille, trône aujourd'hui une centaine de statues de taille humaine figurant des scènes mythologiques. Le manoir aussi fut réaménagé, ses tourelles furent coiffées de toits coniques en ardoises bleutées, et pour finir, « l'Aile-neuve » fut construite. Adjointe directement au manoir, cette nouvelle aile sert à la réception des diplomates venus d'autres pays. L'accueil y est très chaleureux et très feutré et son rez-de-chaussée est occupé par un excellent restaurant.

L'autre axe qui changea radicalement est bien entendu la diplomatie. Si autrefois la noblesse représentait un pays guerrier, c'est aujourd'hui la Loge et sa Première Ministre qui transparaissent derrière l'Ambassadrice. En effet, si toute l'administration et le côté effectif des tâches sont livrés à une bureaucratie mixte à forte tendance masculine, l'Ambassadeur est bel et bien une Ambassadrice. Le vocable est hautement revendiqué par la Loge qui tient fortement à cette féminisation de la fonction diplomatique.

Urguemand

Sur un principe assez proche du manoir janrénien, l'Ambassade urguemande fut construite comme un petit manoir urbain. Haut de quatre étages et bordé de quatre tours rondes, il ne comporte aucune enceinte et jouit d'une apparence nettement moins vindicative que celle de l'ancienne Ambassade janrénienne. Les dépendances, un jardin boisé d'un labyrinthe et deux petites succursales administratives sont disposées harmonieusement autour du manoir, de façon à ce que l'on se sente le moins possible en ville.

L'Ambassadeur est un ancien chevalier, ayant pendant de longues années été sénéchal à Lorgol. Depuis quinze ans, Siniath Panangol occupe avec fierté ce poste diplomatique, entouré et conseillé de nombreux archivistes compétents.

Selon les préceptes du Premier Baron Agone de Rochronde, l'une des activités de l'Ambassade est de dispenser un enseignement gratuit à ceux qui le désirent grâce aux méthodes de la fratrie liturge de Préceptorale.

Lyphane

Le site occupé par cette Ambassade est un ancien cloître liturge. Comme il se fit pour la plupart des royaumes, peu attirés par l'architecture et ayant des intérêts dans une installation rapide, l'établissement de l'institution n'opéra que de faibles changements dans la configuration d'origine du terrain.

Le cloître est un bâtiment rectangulaire aux façades bordées d'arcades. Il renferme une cour intérieure relativement large, au centre de laquelle est creusé un puits qui encore aujourd'hui alimente l'Ambassade. Des trois étages du bâtiment, seul le rez-de-chaussée est réellement mis à contribution de façon quotidienne, les autres étages ne servant qu'à l'archivage.

Ce rez-de-chaussée abrite quelques rares chambres, une cuisine, une petite bibliothèque et un espace aménagé pour les ablutions ; l'essentiel de l'Ambassade se situant dans les six grandes yourtes dressées au cœur même de la cour.

La seule modification essentielle que l'on apporta à l'architecture d'origine est une tour de guet, qu'un large pont de bois relie au troisième étage de l'édifice originel.

L'Ambassadeur est nommé au Galmash, il s'agit en général d'un ancien qui jouit d'une culture que l'on ne s'attend pas à rencontrer chez un représentant de ce peuple barbare. Autour de l'Ambassadeur se trouvent toutes sortes d'huissiers et d'administrateurs aux compétences toutes relatives... Quoi qu'il en soit, Lyphane ne voit pas cette Ambassade comme une enclave vraiment utile, mais plutôt comme une représentation prétextuelle de son existence.

Malgré l'aspect peu solide que revêt cette Ambassade, tant du point de vue architectural que dans la structure administrative, il convient de préciser que le travail d'archivage est fait avec une minutie remarquable et que rares sont les Ambassades qui peuvent se vanter d'avoir une comptabilité et une historiographie si bien organisées.

La mine d'informations dont dispose l'Ambassade relève essentiellement de l'esprit clanique et du travail de collectivité. En effet, si l'administration n'est pas leur fort, les lyphaniens savent jouer sur leur talent inné pour l'observation ; ainsi, bon nombre de lyphaniens installés dans la ville servent d'informateurs et rendent régulièrement des rapports détaillés à l'Ambassade sur la vie dans les Quartiers, les rumeurs, les prix en hausse ou en baisse...

Messire Patjah, l'actuel Ambassadeur est un vieux lutin qui finit par être bien ennuyé par une vie bureaucratique. Conscient que sa vie ne le mènera pas loin, il a depuis longtemps sombré dans un alcoolisme et un relâchement libidineux conséquents.

Les Parages

Si l'Ambassade de Lyphane se rapproche plus du bricolage que de l'architecture, il est clair que celle des Parages fait un pas de plus dans ce même sens.

L'Ambassade est une ancienne halle marchande, construite en pierre et en bois, dont on a muré le rez-de-chaussée, à l'exception de l'entrée principale. L'intérieur est une grande salle où les archives s'entassent dans des coffres de bois empilés les uns sur les autres, constituant un dédale pour quiconque veut gagner les étages supérieurs. Inutile de préciser que le classement laisse largement à désirer.

Le premier étage est l'Ambassade à proprement parler, avec quelques salles austères et des administrateurs taciturnes. Le dernier étage, vaste salle à ciel ouvert où est entretenu en permanence un brasero, est la salle des réunions officielles et des festins. Des fourrures de loups, d'ours et de renards ornent les parois de cette salle, symboles de l'alliance de la force et de l'esprit dont jouissent les Ambassadeurs.

L'organisation interne de l'Ambassade rappelle la structure tribale des Parages. L'Ambassadeur, choisi au terme d'un périple à travers l'Harmonde, est secondé par d'autres lauréats de ce rite de passage n'ayant pas autant brillé. Véritable héros vivant, l'Ambassadeur est ainsi respecté comme un chef de clan peut l'être. À ce sujet, précisons que chaque chef peut demander, une fois par an que le poste soit remis en jeu, afin que l'un des siens puisse succéder à l'actuel Ambassadeur. Notons toutefois que rares sont les chefs qui profitent de ce privilège et qu'en général, les Ambassadeurs finissent leur vie à ce poste. Galalt Mendorhkan l'actuel Ambassadeur ne devrait d'ailleurs pas tarder à devoir être remplacé, tant il a sombré dans la sénilité.

L'Empire de Keshe

Les Keshites furent les derniers à installer une Ambassade officielle en Abyme. Ils s'aperçurent en effet très tard qu'Abyme, en plus d'être la plaque tournante diplomatique de l'Harmonde, était aussi un important pôle commercial, qui leur échappait complètement. Si la prise de conscience fut si lente, c'est à cause de l'absence d'unité politique dans cette entité que sont les tribus du désert. Il fallut donc près d'un siècle pour que l'on se décide à s'offrir une représentation en Abyme.

Au final, il fut décidé que le meilleur caravanier deviendrait Ambassadeur. Les caravanes se montèrent avec pour objectif d'acheminer en Abyme les matériaux nécessaires à la construction d'une casbah. Deux caravanes (une madjid et une mountaquim) parvinrent en Abyme et y construisirent deux magnifiques casbahs côte à côte. Les Gros décidèrent que la mountaquim était la plus belle et lui offrirent l'Ambassade.

L'Ambassade keshite regroupe ainsi, sur un recoupement de six terrasses ornées de jardins et de bassins, deux très belles



casbahs de pierre blanche. L'une est réservée à l'administration et à ses employés, et l'autre appartient à l'Ambassadeur, qui a tout le loisir d'y organiser bals et expositions artistiques.

Chaque année, les fortunes des prétendants au titre de Nabab — les keshites nomment ainsi leur Ambassadeur — sont comparées, et le plus riche devient (ou reste) Nabab. En moyenne, les Nababs tiennent quatre à cinq ans d'affilée, mais on en a vu rester en place plus de dix ans, et d'autres être assassinés dans le mois suivant... L'actuel Ambassadeur est le Nabab Kaesarim et est en place depuis près de dix ans.

DEUXIÈME CERCLE

L'anneau médian de la cité abrite les Abymois. Chaque Quartier de ce Cercle contient son lot de résidence et ses rues marchandes. Les informations présentées ici résument les points forts de la Cité des Ombres, les particularités qui ont rendu ses habitants célèbres.

LA HALLE AUX EMBRUNS

Quand la ville fut bâtie, et qu'elle prît peu à peu la forme qui est la sienne aujourd'hui, jamais sa géométrie ne fut pensée en faveur d'un agencement portuaire. Il y a de multiples raisons à cela, telles que la faible exploitation des voies maritimes dans la région, les légendes plus ou moins fondées sur les risques de la navigation à proximité des Cornes et, plus officiellement, pour respecter les lois rigides érigées à l'origine par la Province liturgique.

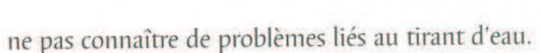
Abyme ne pouvait en effet pas s'ouvrir de façon explicite aux voies maritimes, afin de donner le leurre d'une expansion lente et incertaine. Ceci dit, la cité connaissait un essor considérable, et ne pouvait se contenter des approvisionnements sporadiques effectués par des barges à fond plat et autres caboteurs sur les plages de la région.

La solution vint d'un grand visionnaire, Callicate Visterigne, architecte de renommée à qui l'on doit notamment la Grande Nef de l'université d'Abyme. Cet humain, dont les perceptions géométriques ont abusé bien des nains, décida qu'il serait possible de construire un port « d'appoint », un Quartier sans prétention à l'intérieur même de la ville, mais qui, grâce à bien des astuces architecturales permettrait autant d'appontages et de débarquements que n'importe quel port.

La ruse jouerait sur l'agencement même de la ville dans l'estuaire, on construirait le pont comme une immense halle... juste au dessus du fleuve.

LA GRANDE ÉCLUSE

Peu avant l'entrée du Noctunnel se trouve un astucieux mécanisme de rétention des eaux, qui permet aux navires de



ne pas connaître de problèmes liés au tirant d'eau.

Située à l'extérieure de la Halle aux Embruns, cette écluse ne comporte qu'un seul et unique bâtiment, la cabane de l'éclusier, l'une des meilleurs tables de la ville. Son tenancier est un Opalin nommé tout simplement l'Éclusier. C'est lui qui régulièrement quitte le restaurant pour aller tourner la manivelle et lever l'écluse.

Le Noctunnel

Merveille d'architecture et d'originalité, cette bâtisse haute de soixante coudées, large de cent vingt et longue de cent quatre-vingt est le support du Quartier et sert de hangar où rentrent les navires.

Dans ce tunnel où règne l'obscurité, il est possible d'apponter grâce aux signaux de feux follets dansants, dressés pour cette tâche. La nuit permanente, les brumes épaisses et les petites créatures luisantes donnent l'impression que des fantômes peuplent la Halle aux Embruns.

Les percevoiles

Les trappes qui ouvrent le toit de la Halle aux Embruns ainsi que tous les enchevêtrements de poulies, de cordes et d'engrenages sont nommés ainsi. Il s'agit d'un réseau extrêmement technique où des marins acrobates se jettent de cordes en mats, le corps lesté de plomb pour jouer les contrepoids. Ces ventiliers — c'est ainsi qu'on les nomme — se divisent en quatre guildes rivales qui s'affrontent pour la clientèle et pour le déchargement des navires. Leurs pratiques cavalières en matière de commerce sont surveillées par la milice abymoise. Elles n'ont en effet parfois rien à envier à celle de la maraude.

Les rôdeuses

Les rôdeuses sont les rues du port, inutile de chercher une rue principale, une voie large où circuler, ici on ne fait que rôder. Ces rues étroites sont le théâtre de nombreux assassinats, et il est évident que de s'y promener seul en pleine nuit est une folie. La majeure partie des bâtiments est en bois, de la cave au grenier. Trois importants incendies ont déjà ravagé de nombreuses rues durant les vingt dernières années. On dit que les spectres des marins morts dans l'incendie errent maintenant dans le noctunel et jouent à égarer les feux follets pour tromper les navires.

Cambusières, cambusines et Grande Flotteuse

Confluent des rôdeuses, la Place de la Flotteuse est le centre du Quartier. On y trouve une grande place ronde bardée de dizaines d'échoppes atteignant parfois les trois étages, les cambusières, et autant de tavernes et de cabarets animés et enfumés, les cambusines. Au centre de la place se trouve une étrange maison, suspendue par des bras de bois à une potence haute de dix mètres. Cette baraque délabrée battant au vent était autrefois la capitainerie du port — aujourd'hui placée à l'entrée de la Halle aux embruns. Nul n'est capable de dire pourquoi on l'a construite ainsi.

Depuis dix ans des rumeurs prétendent qu'un être étrange, un bossu aux pouvoirs mystérieux, viendrait y rôder chaque nuit...

Le Quartier étudiant

À la fois artistique, diplomatique, universitaire et résidentiel, le Quartier étudiant dispose de l'une des configurations géographiques et architecturales les moins « glauques » de la ville.

Les maisons de familles bourgeoises et de professeurs y arborent fièrement jardins et portails ouvragés, les canaux sont propres, et les gens polis et souriants, mais la principale attraction reste tout de même le triptyque estudiantin : le Collège Harmoniste, l'Université et Castel Combrante.

Le Collège Harmoniste

Sa structure est celle d'un palais médiéval où la place du donjon est vide. C'est en cette place que se manifeste la Bibliothèque des Arts quand les vents sont favorables. Celle-ci est une sorte de Tableau-monde réalisé suivant la technique peu connue de la peinture sur vent. Ainsi, elle n'est accessible que pendant les seuls jours où les vents idoines sont actifs. D'illustres professeurs ont appris à jouer habilement de la consommation d'Élémentâs, pour qu'en cas d'extrême nécessité on puisse créer des vents artificiels et faire apparaître la tour. Quoi qu'il en soit, cela n'a lieu que pour des consultations de masse, car par défaut, tout Harmoniste de la Geste y ayant déjà mis les pieds, peut en récitant un poème contenant le titre du livre cherché, avoir accès à son contenu. Cette dernière application n'ayant effet qu'à l'intérieur de l'enceinte du collège.

La Grande Université Abymoise

La Grande Nef : faisant office de bibliothèque, cette église fut bâtie à l'aide de fonds monétaires issus d'un prêt de la Province liturgique, c'est d'ailleurs ce qui justifie sa forme. Elle est la bibliothèque la plus visitée de la ville et contient plusieurs dizaines de milliers de livres. Des gonfalons servent de registres de données brodés que l'on peut consulter et permettent de s'orienter dans les allées à la recherche d'ouvrages précis.

Il est souvent dit que la lumière qui traverse les vitraux à l'aube du premier jour de l'automne de chaque année permet de déchiffrer les textes d'un livre mystérieux perdu quelque part dans la ville. Ce fameux ouvrage révélerait tous les secrets d'Abyme à celui qui saurait le lire...

Le Mont aux Lucioles : perché sur une colline encerclée par

un canal aux berges boisées et fleuries, se trouve le bâtiment principal de l'université. C'est un grand manoir quadrangulaire de trois étages, avec en son centre, une cour intérieure bordée d'arcades où déambulent professeurs et élèves.

Pangino Callaste est le doyen de cette université ; farfadet de plus de soixante ans, il possède une culture sans bornes et prône un développement des arts et des connaissances dans la ville.

L'endroit tient son nom des insectes qui chaque nuit, quelle que soit la saison, viennent illuminer la colline.

Castel Combrante

Malgré les franches oppositions de Callaste à leur gestion de la culture, les Combrantiens sont l'élite intellectuelle abymoise. A Castel Combrante, dans une politique d'austérité et d'imitation des valeurs de la Flamboyance, on forme des diplomates aguerris, des hommes politiques et de grands dramaturges. Le Castel a une influence très importante sur la vie littéraire à Abyme, il lui impose un certain obscurantisme rétrograde et pratique une politique de terreur contre le théâtre comique.

Lazarre de Combrancie, mieux connu sous le nom de l'auteur de théâtre « Combrante », fonda, il y a maintenant vingt-trois ans de cela, l'Académie des Lettres et des Arts de Castel Combrante. Aujourd'hui encore, il la dirige d'une main de fer. Une telle poigne fait qu'il s'agit presque finalement d'un ordre militaire ; on en sort Chevalier de Castel Combrante, docteur en littérature, esthète cultivé et fine lame parmi les plus fines.

Véritable secte de l'art utile, ce collège refuse donc à quiconque ne manifestant pas l'envie de sacrifier sa vie à ses préceptes, l'accès de son enceinte.

On y apprend les langues anciennes, l'histoire de la Flamboyance et les arts de la guerre tels qu'on ne sait plus les pratiquer nulle part. On y codifie l'art, le privant presque parfois de toute intuitivité, au profit d'une efficacité didactique et rhétorique.

Le Quartier des Marche-en-biais

Initialement, le Quartier était un terrain vague, sur lequel fut construite une maladrerie ayant pour but d'héberger et de soigner tous les travailleurs blessés sur les chantiers de construction de la ville. Construire une ville sur un estuaire, grimper au-dessus des flots pour porter des pierres et des poutres est un travail dangereux... Très vite, il y eut plus de blessés qu'il n'y avait de place, et on dut construire des annexes, puis une seconde et une troisième maladrerie. Les blessés qui s'en sortaient étaient quasiment toujours estropiés à vie, leur réinsertion sociale s'avérait alors quasiment impossible dans les autres Quartiers.

Les estropiés s'installèrent alors peu à peu dans le Quartier, qui lentement se peupla de malades et autres handicapés. Très vite, le handicap devint une marque de goût, un témoignage de savoir-vivre et tout en ces lieux bascula dans la difformité et l'horreur.

Aujourd'hui, le Quartier des Marche-en-biais est un lieu où l'on cultive la difformité, jusque dans le pouvoir et l'autorité. La difformité n'est plus uniquement un handicap, certains déforment leurs silhouettes par des vêtements étranges, d'autres se bardent de bosses artificielles, et certains se mutilent volontairement.

D'un point de vue géographique, on peut dire que le Quartier est entièrement articulé autour de ce qui fut autrefois le centre de soin de la ville.

Le mouroir

Le mouroir est une sorte d'hôtel de Quartier, qui fut autrefois la première maladrerie. Aujourd'hui encore, quelques médecins y reçoivent des malades et des blessés.

Le musée du Grand Chantier

La seconde maladrerie fut transformée il y a presque deux siècles en musée de la construction. On y trouve des tableaux qui furent peints à l'époque, des livres qui racontent ce qui se passait alors, ou encore des maquettes représentant les chantiers, les machines naines à manivelles et engrenages et quelques outils d'époque.

Les Cloches

Lors de la construction de la ville, un important glissement de terrain eut lieu, qui blessa nombre d'ouvriers. La ville dut trouver une solution pour tous les héberger au plus vite ou pour les laisser mourir sous des tentes... La solution fut simple : la Grande nef de l'université venait de recevoir six énormes cloches, celles-ci seraient utilisées à d'autres fins que celles initialement prévues. Les immenses cloches (hautes de cinq mètres) furent posées en cercle, on y creusa des portes et elles devinrent la troisième maladrerie.

Aujourd'hui les six cloches abritent l'un des plus importants marchés abymois.

Personnalités bigarrées

Parmi les dizaines d'infirmes, auxquels sont mêlés toutes sortes d'artistes déments et d'aristocrates à l'originalité morbide, il est possible de discerner quelques personnalités fortes, des groupuscules qui animent les lieux.

Les barons échassiers, sont des originaux qui ont constitué une noblesse sur échasse régnant aujourd'hui dans la désuétude. Les Haut-de-chefs sont une fratrie de farfadets savetiers se distinguant au sein de leur caste en fonction de la hauteur de leurs hauts de forme et la Grimace est un groupe d'artistes

en costumes de polichinelles, masqués, qui jouent les super héros de pacotille aux valeurs altruistes. On peut aussi rencontrer les Chevaliers de la Récréantise, un ordre de chevalerie regroupant des nobles « à la retraite ».

Le Quartier des Traboulіennes

Véritable ville dans la ville, ce Quartier est si tassé sur lui-même, les maisons tellement collées les unes aux autres, que le tout n'est plus qu'une seule et même grande maison où tout le monde vit plus ou moins en communauté, selon des lois de préséance qui lui sont propres.

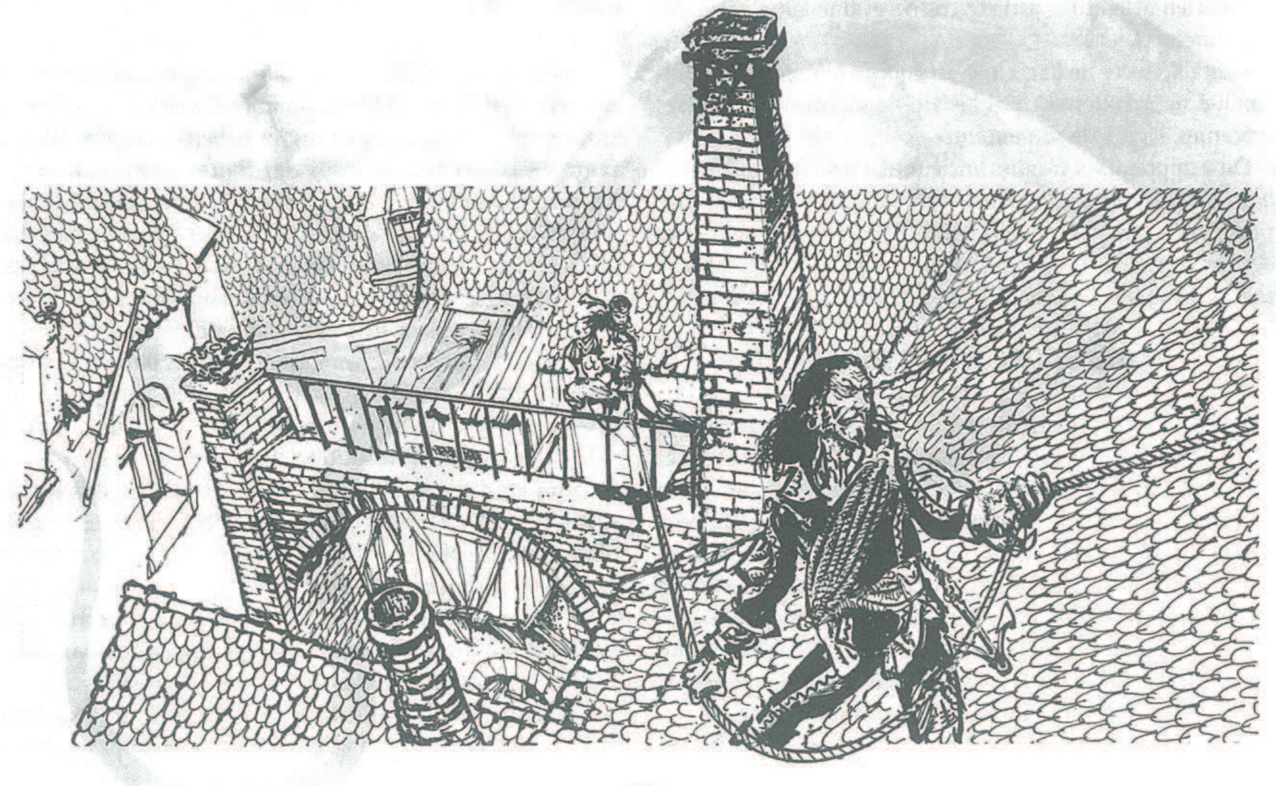
Quand le Quartier fut construit, l'idée du propriétaire du terrain fut de faire payer uniquement la surface occupée au sol. Les gens, bien malins, ne louèrent ou n'achetèrent que d'infimes parties de terres et décidèrent de construire en hauteur. Ils comprirent vite l'astuce, construisant des rez-de-chaussée étroits, mais élargissant les surfaces de leurs premier et deuxième étages, tant et si bien que souvent, les bâtiments n'étaient plus séparés en hauteur que par quelques centimètres. Parfois même, ils se retrouvaient collés. Avec le temps, on vit des maisons fusionner : on rachetait un étage au voisin, on construisait une passerelle de pierre, de bois ou de corde entre deux bâtiments. Enfin, on commença à construire sur les toits un réseau de cabanes qui devint vite un réel deuxième niveau de vie avec des trappes, des cordes et des escaliers pour accéder aux niveaux inférieurs.

Traversé de part en part par une seule et unique rue, la Creusaille, le Quartier est malgré tout un endroit vivable. Si l'Empire des voleurs y fait la loi, notons que des gens de toutes sortes y logent : ouvriers, mercenaires, Conjurateurs, écrivains et autres commerçants.

L'Empire de la Maraude

Réunissant toutes les guildes de voleurs, cette zone est étendu à tout le Quartier. Il n'est pas une personne qui ne réponde à son autorité. Refuge des bannis, des félons, des condamnés à mort et autres truands sans foi ni loi, le Quartier des Traboulіennes est un paradis de la décadence. L'Empereur de la Maraude est introuvable pour quiconque n'y a pas été invité. Nul ne sait exactement qui détient actuellement le titre d'Empereur, mais des informations échappées du Palais d'Acier laissent penser qu'il pourrait s'agir de Cornel Finnegarde, un ogre célèbre pour son évasion de la Place des Libertins.

L'Empire de la Maraude est l'union des diverses guildes, chaque guilde ayant à sa tête un Prince Voleur avec ses propres aspirations, réputations, spécialités et territoire. Il ne faut donc pas la percevoir comme un groupement monolithique, mais plutôt comme une mafia avec ses conflits d'influence internes, ses haines et ses passions. Précisons au passage que l'Empereur change très régulièrement, pour cause d'assassinat, de putsch ou de démission.



Le peuple des toits et des greniers

Naturellement prédisposés à cet environnement, des dizaines de farfadets ont peu à peu investi les habitats des toits, ainsi que les greniers qu'ils surplombaient. Organisés en une guilde de voleurs, ils profitent de leur position surélevée pour espionner la ville un peu comme le font les Gros. Grâce à des grappins, des roulettes de voltige ou encore des ailes artificielles qu'ils se fixent sous les bras à la façon des écureuils volants — ce qui ne leur permet en aucun cas de voler, mais toutefois de planer en chute libre pendant quelques mètres — ils peuvent cambrioler en quelques minutes une maison sans jamais mettre les pieds dans la rue.

La Place des Libertins

Autrefois nommée « les Grandes Geôles », cette prison fut prise il y a vingt ans par un groupe de satyres mécontents des conditions de détention. Plutôt que de s'évader, ils marchandèrent de nouvelles règles internes et firent de la prison ce qu'elle est aujourd'hui.

Ainsi la Place des Libertins devint-elle un lieu où les détenus ne sont plus uniquement enfermés, mais où ils apprennent à mener une nouvelle vie, une sorte d'école sociale.

La vie dans la Place des Libertins est presque un enfer pour les durs. Ici, on leur impose une vie de salon, de robes et de visages poudrés. Si de prime abord la chose ne semble pas si dure que ça, il faut prendre en considération le fait que l'endroit est livré aux jeux pervers des Maîtres Verges, des gardiens formés pour infliger les pires sévices sexuels aux brutes emprisonnées. Ces destructeurs d'amour propre, masqués et flanqués de diablotins graveleux vivent cachés dans les recoins de la prison, prêts à bondir sur les détenus isolés pour leur infliger quelque humiliation...

Bien entendu, la Place des Libertins ne serait pas une prison sérieuse si elle se contentait d'enfermer des brutes dans des salons, de les faire manger avec des couverts et de les faire violer par des gardiens pervers... Il y a bien sûr le Puits...

Le Puits est l'endroit où finissent tous ceux qui ne tiennent pas moralement la route sur le Tertre des Humiliés.

Le Tertre des Humiliés

C'est là que vont les nouveaux détenus. C'est une sorte de purgatoire où ils vivent quasiment en liberté dans un univers bourgeois où se constituent des classes sociales, des clans, des rivalités... sous la menace pesante des Maîtres Verges. Rares sont ceux qui tiennent plus d'un an sous la pression.

Le Puits

C'est dans ce lieu sordide qu'atterrissent tous ceux qui n'ont pas tenu le coup au Tertre des humiliés. Dans ce puits, que certains prétendent donner accès aux Abysses, la vie est nettement moins colorée.

Trou de vingt mètres de diamètre descendant à plus de cent cinquante coudées de profondeur, le puits voit son pourtour creusé d'alcôves fermées par des grilles : les cellules.

Sur douze étages, les détenus vivent entassés les uns sur les autres, dans la peur des ménestrels.

Le fond du puits est une caverne souterraine où vient mourir un bras de mer, c'est aussi un nid de poulpards, des pieuvres cavernicoles aux talents empathiques très utiles pour quiconque sait les utiliser. Mise sur le cadavre d'un homme, la bête s'accroche dans son dos, un peu comme un sac, et introduit son tentacule principal — celui où se trouve son cerveau — dans sa bouche.

Le corps devient alors la marionnette rampante et repoussante du poulpard.

Les ménestrels sont des musiciens dirigés par un Accordé ayant développé un certain nombre de mélodies auxquelles sont sensibles les poulpards. Ils peuvent ainsi commander les corps des cadavres d'anciens détenus par leur intermédiaire. C'est ainsi que dans un kiosque à musique suspendu au dessus du puits, quatre ménestrels jouent à longueur de journée un concert ayant pour but de commander ces créatures difformes. Ces dernières rampent à la verticale le long des parois du puits en jouant leur rôle de gardiens.

Les Princes Fuyards

S'évader de la Place des Libertins n'est pas une mince affaire. Outre les poulpards et les Maîtres Verges, différents procédés magiques aident à convaincre les détenus qu'ils sont mieux là où ils sont... L'enceinte de la prison est un mur épais de plus de dix mètres, mais là où nous voyons un simple rempart se trouve en fait un labyrinthe vicieux gardé par des golems prêts à broyer quiconque passerait dans ces couloirs interdits. Les légendes prétendent que le labyrinthe a bel et bien une sortie, alors certains prennent le risque.

Il y a aussi dans ce dédale un certain nombre de tableau-mondes capables de faire croire à l'évadé qu'il est enfin sorti... et de l'emprisonner à jamais !

L'évasion est si difficile et si périlleuse, que la loi estime que quiconque parvient à s'évader a tellement dû souffrir pour y parvenir qu'il a purgé sa peine et qu'il est considéré comme libre. La tentative d'évasion est donc devenue une coutume, presque une vocation, et chaque semaine des dizaines de tentatives ont lieu.

Les évadés deviennent alors des légendes vivantes, des Princes Fuyards.

Le Quartier du Lierre

Le Quartier du Lierre est né sur l'initiative des lutins, soucieux de préserver un espace végétal au cœur de la ville, ces derniers s'installèrent sur un terrain vague, abandonné à la suite d'un glissement de terrain, dans lequel ne se trouvait plus que quelques bâtiments effondrés. Leurs premières tentatives furent infructueuses, car les plantes en Abyme prospéraient mal, du fait du sol détrempé et des vents marins persistants. Mais un jour, alors qu'ils essuyaient depuis longtemps les railleries de la majeure partie des habitants de la ville, ils parvinrent à mettre en œuvre un enchantement très puissant, dont le secret a été perdu aujourd'hui : en l'espace d'une nuit, la végétation se développa à une vitesse inimaginable, et les pousses fragiles prirent l'allure d'arbres centenaires. Ces derniers étendirent leurs racines jusqu'aux canaux, donnant à ce Quartier l'aspect extérieur d'une inextricable mangrove. Depuis, les lutins veillent sur ce lieu unique dans la ville, où se mêlent harmonieusement le minéral et le végétal.

L'Académie jorniste

Le Quartier compte peu d'habitants et ne comporte qu'un bâtiment notable : l'Académie jorniste installée dans un moulin à aube, avec l'accord des lutins. Les Jornistes sont presque des marginaux dans la ville des Conjurateurs et sont réduits la plupart du temps à intervenir de manière occulte dans les affaires de la ville. En revanche, du fait de ce trait particulier, l'académie comme le Quartier sont considérés comme des lieux de refuge, où perdure une ancienne tradition de droit d'asile.

Population du Lierre

À l'exception des Jornistes, les lutins sont pratiquement les seuls résidents permanents du Quartier du Lierre, où l'on peut toutefois aussi rencontrer des géants, qui y trouvent un lieu de repos privilégié, une vaste clairière ayant été aménagée à leur intention. Les satyres aiment également fréquenter le Quartier, même si, plus qu'ailleurs, leurs agissements y sont étroitement surveillés. Les lutins, quant à eux, sont installés par familles, dans des installations qui rappellent leur Chênaie d'origine. Toutefois, peu y demeurent dans la journée, car ils exercent souvent des activités extérieures, dans l'un ou l'autre Quartier.

L'emprise du végétal

Les vestiges de l'ancien Quartier ont quasiment tous disparu sous les plantes, bien qu'on distingue encore ici et là la trace d'un banc de pierre, d'une fontaine ou d'un pont. Ceux-ci sont encore utilisés, car le Quartier est sillonné d'une myriade de petits canaux, sur lesquels il est impossible toutefois de circuler.

Mais l'intérêt du Quartier du Lierre réside avant tout dans la végétation qui le constitue. En effet, à côté d'espèces courantes dans l'Harmonde comme la sylve que l'on trouve en abondance (*cf. Le Bestiaire*, p. 26), se trouvent des espèces propres à Abyme, nées de la saturation du sol en Ténèbre et de l'influence des Marées de Noxe. La plus célèbre parmi ces plantes est bien entendu le Lierre de la Nuit dont les feuilles violacées collectent l'eau de pluie et le transforment en Pluie de Jouvence, un élixir naturel et fort rare de longévité. Mais l'on peut citer également la rose dormante, dont les pétales ne s'ouvrent qu'à la nuit tombée, ou encore la valériane argentée, reconnaissable à ses feuilles légèrement lumineuses, et dont les fleurs constituent un excellent remède pour guérir des cauchemars. Mais il existe de nombreuses autres plantes dont les propriétés sont encore inconnues et qui suscitent de nombreuses convoitises, dans la mesure où l'influence de la Ténèbre pourrait être décisive dans l'élaboration de potions ou de breuvages générateurs de corruption. Par conséquent, les lutins mènent une politique de surveillance très stricte, dans le commerce de leurs plantes comme dans celui des Danseurs, dont ils sont les maîtres d'œuvre.

Le Quartier de l'Aigue-Marine

S'il est un Quartier qui a, semble-t-il, toujours existé dans la ville, c'est celui-ci, né du besoin des gens de la bonne société abymoise de se réunir. Quartier à vocation entièrement résidentielle, l'Aigue-Marine est l'un des plus riches et des plus somptueux espaces de la ville. Les allées y sont larges et bien entretenues. Les vastes demeures des riches marchands côtoient les hôtels particuliers des plus fortunés, qui peuvent s'étendre sur plusieurs pâtés de maisons. Ces demeures sont souvent de véritables œuvres d'art, ornées de bas-reliefs de marbre, possédant de vastes jardins et cours intérieures. L'intérieur est, de même, riche et ostentatoire à l'excès : quand on réside dans le Quartier de l'Aigue-Marine, c'est que l'on est riche et que l'on aime le faire savoir.

Notables et Démons

C'est pourquoi les résidents du Quartier sont souvent critiqués pour leur extraordinaire arrogance, qui joue sur des terrains aussi variés que la fortune ou l'instruction, dans la mesure où l'on y trouve aussi certains des plus grands érudits d'Abyme. Fait unique dans la ville, ce Quartier est le seul à s'être doté d'un représentant, chargé au nom du Quartier, du dialogue avec les autorités municipales. Appelé le « bourgmestre », il est théoriquement élu, mais cette charge est depuis très longtemps la propriété de la famille Emelveil, au point que l'élection est devenue une simple formalité.

Les habitants du Quartier de l'Aigue-Marine sont extrêmement attachés à la respectabilité de leur Quartier, et insis-

tent volontiers sur le fait que celui-ci constitue un havre de calme et de paix au sein de la Cité des Ombres. Cependant, il est connu que tous les habitants de l'Aigue-marine ne sont pas aussi éminemment respectables que les grands commerçants de la ville. Du fait, peut-être, de cet ordre apparent, ce Quartier est le lieu d'installation favori des Carmins habilités par leur Connivence à s'installer en surface. Ceux-ci constituent une fratrie puissante, et possèdent de nombreux biens immobiliers dans le Quartier. Mais la plupart des grands bourgeois n'admettront jamais la présence avérée des Démons parmi eux. De même, alors que le Quartier abrite les résidences de plusieurs grands personnages, de puissants Damnés, et les cabinets d'un grand nombre d'advocatus diaboli, les principaux habitants du Quartier continuent de détourner la tête et de prétendre qu'il ne s'y passe rien d'étrange ou d'inhabituel, ce qui rend toute tentative d'investigation particulièrement difficile.

L'Académie obscurantiste

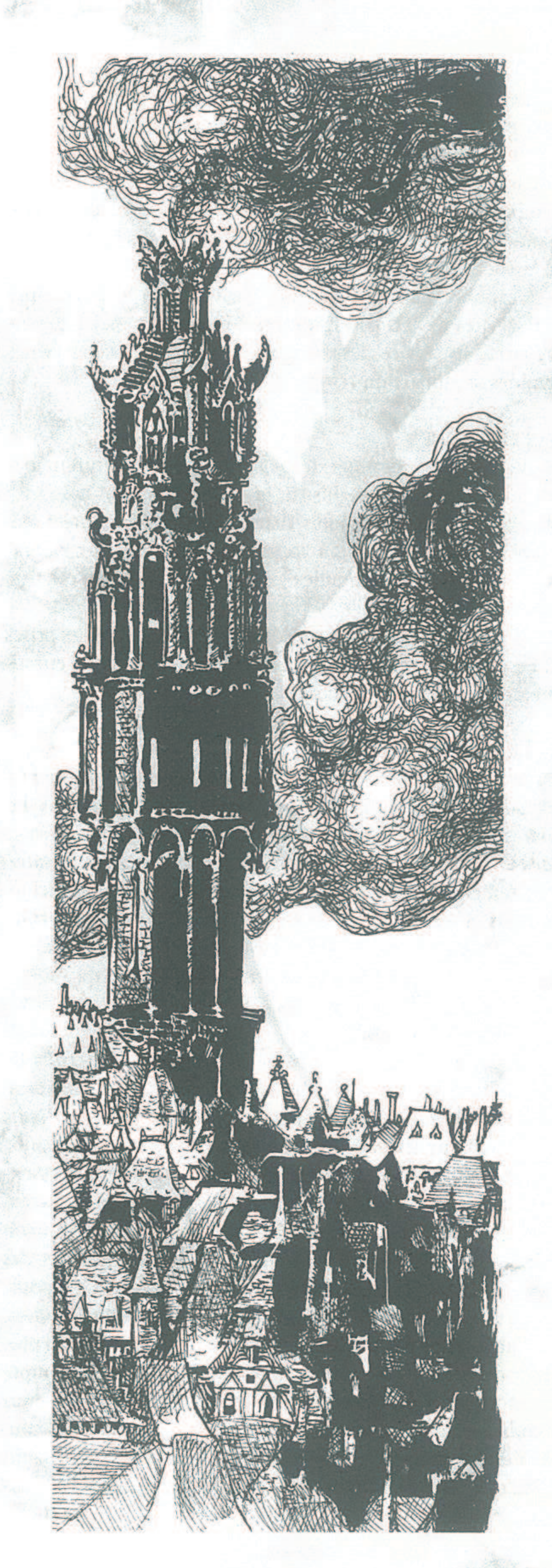
La plus grande des académies de l'Emprise en Abyme bénéficie du mur de silence qui entoure le Quartier. Installée au bord d'un canal à la périphérie de l'Aigue-Marine, elle adopte la forme générale d'un moulin doté d'une entrée monumentale et d'une tour massive qui projette son ombre sur le Quartier. Du fait de la fraternité d'esprit qu'ils partagent avec les Conjurateurs, les Obscurantistes ont une place sociale relativement importante en Abyme.

Le Quartier des Ombres

C'est en ce lieu que se rencontrent les vivants et les morts d'Abyme. Dès l'origine, ce cimetière fut peuplé par des marginaux et des mendiants qui n'hésitaient pas à déplacer les pierres tombales pour se construire des abris de fortune. Révoltés par cette pratique, les bourgeois de la ville cessèrent pendant un temps de se faire inhumer dans la ville, préférant au cimetière abymois dévasté, le calme des chapelles liturgiques. La réponse à ce problème fut apportée par un notable du nom de Nériadec, qui dépensa une partie de sa fortune pour faire assainir le cimetière et y construire un immense caveau comprenant plusieurs pièces, grâce auquel il invita les vivants à partager sa demeure funéraire. Cette initiative fut un succès, et les caveaux se multiplièrent, au point qu'il fallut limiter l'extension du cimetière à un espace restreint, traversé par la croisée de deux canaux, et desservi par un unique pont et deux débarcadères.

L'Académie éclipsiste

Du fait du caractère isolé du Quartier et de la personnalité ambiguë de ses habitants, les Éclipsistes ont trouvé un lieu d'accueil propice dans le Quartier des Ombres. Comme les



autres Académies de l'Emprise en Abyme, elle est installée dans un moulin faisant parfois office d'auberge, et donne sur le pont, ce qui leur permet de surveiller l'accès principal du Quartier. Un Danseur accroché aux ailes du moulin — qui sont propulsées par un système ingénieux sollicitant l'aide d'hippocampes — arrose d'étincelles le bâtiment, le dissimulant ainsi à la vue des passants.

C'est donc dans ce moulin qu'il faut se rendre pour louer les services des Éclipsistes qui, en Abyme, ont choisi le mercenariat au service des intrigues — des Ambassades et des guildes la plupart du temps.

Les tertres

Par suite du manque de place, les caveaux finirent par devoir être empilés les uns sur les autres, donnant naissance aux tertres, ces amalgames chaotiques d'architecture funéraire, auxquels on ne peut accéder que de l'intérieur, en gravissant une série discontinue d'échelles branlantes et d'escaliers de pierre surcreusée.

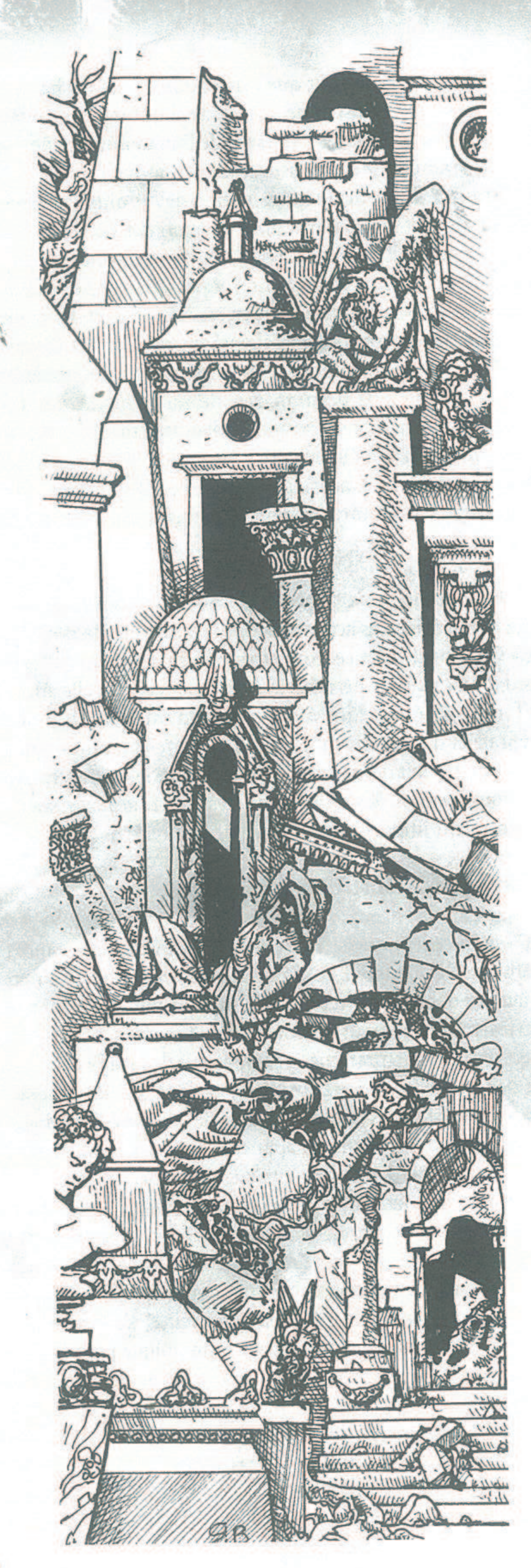
La pierre ciselée des caveaux offre toutefois de bonnes prises à l'escalade, et sert souvent dans la journée de lieu d'entraînement aux gamins de la ville.

Le sol de cendres

Le sol du Quartier est constitué des cendres agglomérées des défunts, répandues dans le cimetière et liées entre elles par un puissant enchantement de la Cyse. Le sol du Quartier des Ombres paraît ainsi recouvert d'une poussière grisâtre, légèrement irisée, et très douce au toucher. Lors des incinérations, il n'est pas rare de voir un membre de la Fraternité de la Poussière tenter de lire l'avenir dans les mouvements aériens que font les cendres avant de s'agglomérer au sol.

Ceux-des-Ombres

L'innovation funéraire lancée par Nériadec a permis de diversifier la population du Quartier, Ceux-des-Ombres, comme on les appelle un peu péjorativement. Aux mendiants et marginaux habituels se sont ajoutés certains étudiants, artistes, et rêveurs solitaires. Le Quartier est peuplé essentiellement d'individus isolés qui se regroupent dans les tertres. Les résidents permanents du Quartier n'ont toutefois aucun caractère morbide : ce sont en effet des hédonistes et des jouisseurs convaincus de la brièveté de l'existence. C'est pourquoi ils se distinguent tous par leurs habits de couleurs vives, et par le fait qu'ils marchent toujours pieds nus afin de profiter du contact du sol de cendres. Mais le Quartier compte de nombreux visiteurs durant la journée, passants venus rendre des devoirs funèbres, fées noires se servant des souvenirs des tombes dans leur quête de réminiscence, Opalins aimant lire dans les inscriptions funéraires le souvenir d'amours malheureuses.



Ombres et mystères

La nuit, le Quartier est presque complètement déserté, car des revenants s'y manifestent souvent, même si les habitants du Quartier ne semblent pas redouter ces apparitions, pas plus qu'ils s'alarment des possibilités de réveil d'une liche ou d'une goule dans le Quartier. Et, de fait, nul parmi ceux de l'ombre n'a jamais été attaqué par un défunt.

On ignore tout ce qui se cache sous les tombes du Quartier des Ombres. En effet, le sous-sol du Quartier est presque entièrement creux, des galeries s'étant formées par le recoupement de différents mausolées, vestiges des plus anciennes tombes de la ville. C'est dans l'une de ces galeries que se tient le conseil des fées noires d'Abyme, où réside la plus vieille d'entre elles. Cette particularité s'ajoutant aux nombreuses manifestations nocturnes de forme de vie spectrale, le Quartier des Ombres reste l'un de ceux sur lequel circulent le plus de rumeurs inquiétantes.

Le Quartier du Clair-Obscur

Ce Quartier est né d'une légende urbaine, racontant l'histoire de la chute des cinq chevaliers d'Abyme et de la perte de leurs armes légendaires.

Les Places des Éléments

Le Quartier s'organise autour de quatre places principales, au centre desquelles se trouvent des stèles commémorant cet ancien mythe. L'eau, l'air la terre et le feu étant ainsi représentés, l'absence d'une stèle de Ténèbre a fait couler beaucoup d'encre. Le plus souvent, on raconte qu'elle se trouverait aux Abysses même, et marquerait l'emplacement des armes perdues. Le souvenir de la légende est omniprésent dans le Quartier, qui se présente par ailleurs comme un Quartier résidentiel relativement aisé, avec des maisons de pierre à colombages, toutes plus ou moins bien entretenues, s'organisant autour de minuscules placettes agrémentées de fontaines.

Antiquaires et armuriers

Du fait de l'importance historique de ce Quartier en Abyme, il est la résidence privilégiée des érudits (historiens en particuliers), des antiquaires et des armuriers. C'est un Quartier calme, du moins pendant la journée, et certains habitants n'hésitent pas à affirmer que l'esprit des Chevaliers défunts veille encore sur le Quartier. De ce fait, tous les habitants de ce Quartier se revendiquent comme d'authentiques abymois, de cœur, d'âme, et d'esprit. Et il est vrai que le nombre de grandes familles résidant dans le Quartier n'a guère changé en plusieurs générations, l'occupation du Quartier étant fortement marquée par l'hérédité.

La Geste des Chevaliers d'Abyme

Ainsi fut engloutie la sinistre épée noire
Porteuse de tourments et de grand désespoir
Ainsi les chevaliers disparurent-ils d'Abyme
Car cette trahison les mena à leur ruine...

Cette légende raconte comment Abyme comptait cinq chevaliers pour la protéger et garantir le respect de ses institutions. De l'origine des chevaliers, rien n'est dit : on ignore toujours s'il s'agissait de mortels touchés par la grâce des Éternels ou si, plus probablement, ils étaient titulaires d'une charge héréditaire au temps de la Flamboyance. Une chose seule est sûre, ils tiraient leur pouvoir d'armes extraordinaires, symbolisant les quatre Éléments et la Ténèbre, cinq aspects constitutifs de la ville. Mais ils entrèrent en conflit lorsque la nature spécifique de la ville vint à être mieux connue : fallait-il tenter d'aider l'accès des Démons à la surface, ou au contraire de garantir le respect strict des lois de la Conjuration ? Le Chevalier de Feu et celui de Ténèbre, partisans de la première solution, firent sécession et complotèrent contre les trois autres Chevaliers, garants de l'ordre établi. Finalement, une grande bataille s'ensuivit, durant laquelle les cinq défenseurs de la ville s'entre-tuèrent, tandis que leurs épées disparaissaient dans les limbes. Mais certaines versions de la légende ajoutent que les épées pourraient réapparaître, promettant alors un nouveau conflit sanglant pour la possession de ces armes de pouvoir.

La Confrérie du Clair-Obscur

Le nom du Quartier vient du rôle fondamental tenu dans le Quartier par la très puissante confrérie du Clair-Obscur. Possédant une grande maison flanquée de deux tours au centre du Quartier, ce regroupement de chercheurs et d'érudits s'intéresse avant tout à la légende des cinq chevaliers. Persuadés d'être les héritiers des protecteurs d'Abyme, animés par une affection sincère pour la ville, ils s'attachent à élucider les mystères occultes de la ville. C'est pourquoi ils possèdent des biens répartis un peu partout dans la ville, et avant tout, dans le Quartier qui porte leur nom. On raconte souvent qu'ils recherchent les épées légendaires afin d'asseoir leur autorité dans la ville, d'autant plus qu'ils font obstruction à toutes les autres investigations menées dans ce domaine. À moins que, en prétendant être les seuls habilités à mener la quête des épées, ils visent simplement à ce que leur secret reste dans l'ombre.

Le Quartier des Brumes

Occupant un espace relativement restreint, ce Quartier est le lieu de rassemblement des drogués et des maisons hallucinatoires ou Hall aux Fumées, comme le célèbre Capitule.

Conçu à l'origine comme un espace où seraient confinés les toxicomanes, il prit au fil des siècles de plus en plus d'ampleur, pour devenir l'un des plus vivants et des plus prospères de la ville.

Architecture hallucinatoire

La vie du Quartier tourne autour de la drogue. Aux côtés de drogues raffinées à base d'Élémentäs, qui font la fortune de l'aristocratie locale, on trouve des mélanges divers, jusqu'aux drogues de combat utilisées pour « doper » les capacités des guerriers ou des assassins.

La saturation en drogue est telle qu'elle s'en ressent jusque dans l'architecture. Imprégnée par les fumées, la pierre du Quartier est elle-même l'objet d'expériences à caractère hallucinatoire. Certaines fées noires adeptes de drogues parviennent ainsi à gagner un état de transe par le biais du langage minéral. Des Œuvres d'Art Libre saturées par les brumes ornent les rues, et adoptent des formes délirantes et fantasmatiques inspirées par les visions d'Harmonistes drogués.

Les Altéraë

Le Quartier compte peu de résidents permanents, mais la nombreuse clientèle qui parcourt ses rues lui donne l'allure d'être surpeuplé en permanence. Les seules personnes qui y résident véritablement sont les tenanciers de maisons hallucinatoires, les revendeurs de rue et, enfin, les métamorphes, ceux qu'on appelle les altéraë. Touchés par des affections dûes aux fumées résiduelles (aux noms évocateurs tels que la féline, la ratière, la chrysalide, la serpente...), ils ont subi des transformations tendant à leur donner quelques caractères proches de l'animal, par lesquels ils transcendent leurs aspirations inconscientes. La plus courante de ces « maladies » est la féline, qui touche les plus agiles parmi les toxicomanes en leur donnant certains aspects du chat. Précisons que ces transformations sont rarissimes, mais qu'elles servent en fait aux habitants du Quartier à se distinguer de la clientèle occasionnelle. Par ailleurs, ces maladies ne sont pas supposées aboutir à une hybridation complète, même si de nombreux altéraë espèrent parvenir à cette transformation aboutie.

Les Vagues de Brume

Toutes les rues du Quartier sont saturées par les fumées résiduelles, au point que les interactions entre les différentes brumes ont donné naissance à des phénomènes de vagues hallucinatoires, dont les infimes variations sont dotées de propriétés magiques. On prétend même que certaines de ces vagues de fumée pourraient porter des relents olfactifs de la Flamboyance. Qu'il s'agisse d'une rumeur ou d'un fait réel, cette idée attire en tous cas de nombreux parfumeurs et alchimistes cherchant à synthétiser les fumées pour en faire des philtres enivrants, et il n'est pas rare de voir des Mages ou des Harmonistes tenter d'utiliser les Brumes pour créer de nouvelles formes de magie hallucinatoire. L'utilisation de ces vagues de drogues, leur lien possible avec les Marées de Noxe sont un des enjeux actuels du Quartier des Brumes, ce qui ajoute encore des tensions dans un lieu à l'atmosphère particulièrement explosive, où les luttes rangées entre drogués sont fréquentes.

Le Quartier des Vices

Ce Quartier fortement hétérogène est le lieu de rassemblement des maisons closes, des prostituées et des courtisanes. Mais on y trouve aussi la majorité des médecins de la ville et la quasi-totalité des herboristes. À l'image de cette population contrastée, l'architecture est très diversifiée. À côté des ruelles étroites, presque secrètes où se tiennent les boutiques des herboristes, se trouvent les cabinets médicaux, dans des maisons de pierre très ordinaires, qui marquent encore plus l'originalité des maisons de passe, dans lesquelles se retrouvent toutes les fantaisies architecturales imaginables.

Les maisons closes

Certaines maisons, prestigieuses, prennent l'allure de petits châteaux. D'autres, employant entre autres des sirènes, sont constituées de cavernes souterraines richement ornées, parfois traversées par des canaux ou des lacs souterrains. Enfin, certains hôtels sont installés en haut de tours permettant d'avoir une vue panoramique sur la ville, au premier rang desquels se trouvent les célèbres maisons du Chapelet. Il s'agit de plusieurs tours datant de la Flamboyance, installées sur un archipel au milieu des canaux, ornées de grands vitraux colorés, dans lesquelles se pratique le réveil des pétrifiées, qui permet à de riches abymois d'avoir des liaisons avec de merveilleuses courtisanes de la Flamboyance, réduites le reste du temps à l'état de statues.

Le Quartier des Guérisseurs

Mais le Quartier est également peuplé par les médecins et les herboristes, qui y tiennent un très grand rôle. On dit souvent que le Quartier des Vices est celui où l'on vient pour être guéri de toutes ses affections, qu'elles soient physiques ou mentales, le recours aux prostituées permettant à certains malades de noyer leurs problèmes dans le plaisir charnel. Les herboristes, ayant des liens privilégiés avec le Quartier du Lierre, sont recherchés pour leurs philtres aux propriétés diverses, et en particulier pour les philtres d'amour, qui constituent une spécialité abymoise bien particulière, au point que toutes les employées des maisons closes subissent un traitement qui les immunise à ces effets. Les plus célèbres sont les pierres littérales, que quelques rares herboristes héritiers des connaissances

Les déconfortés d'amour

Ces résidents permanents du Quartier sont des malades qui n'ont jamais réussi à guérir. Souffrant d'affections psychologiques diverses, le plus souvent liées à la mélancolie amoureuse, ils errent dans le Quartier des Vices en quête d'un hypothétique remède, ne trouvant un peu de repos que dans les bras de professionnelles averties. C'est pourquoi ils sont souvent employés par les maisons closes pour qui ils font office de rabatteurs, ce qui leur permet d'être payés en nature, au sens le plus strict du terme. Souvent neurasthéniques, parfois à la limite de la folie, ils sont en revanche une excellente source d'information sur les mœurs particulières des clients du Quartier.

du Mage Selguance parviennent encore à synthétiser par le biais de lectures amoureuses.

La vie nocturne

La vie du Quartier change radicalement à la nuit tombée. Il accueille alors « sa » clientèle. C'est pourquoi il se trouve souvent être au cœur du jeu d'intrigues qui a lieu en Abyme. Certaines prostituées reçoivent ainsi des fortunes en l'échange d'informations recueillies sur l'oreiller. Par ailleurs, le Quartier grouillant de monde à la nuit tombée est souvent un lieu de rencontre discret, car il est alors presque impossible d'y exercer une quelconque surveillance.

Le Quartier des Hasards

Les pierres migrantes

Le Quartier des Hasards est l'une des créations architecturales les plus spectaculaires d'Abyme. À l'origine, il s'agissait d'un seul et immense palais de la Flamboyance, dans lequel séjournèrent, dit-on, les Muses, au cours de leur quête de l'ultime Perfection. Puis, avec le temps, il fut abandonné, commença à se désagréger, et pour finir fut peu à peu démantelé, ses pierres servant à construire les habitations de l'actuel Quartier. Mais ces pierres utilisées comme matériel de construction se souviennent de la Flamboyance, et cherchent à se rejoindre pour retrouver leur configuration d'origine. Elles ne cessent de voyager d'un bout à l'autre du Quartier, et les maisons du Quartier des Hasards sont de ce fait en perpétuel déplacement. Pour les architectes, ce Quartier est une mine de renseignement sur l'ésotérisme architectural, car il regorge d'œuvres de la Flamboyance, la seule difficulté étant de pouvoir les retrouver dans leur mouvement incessant.

Vivre avec la pierre

Le Quartier est peu peuplé, car la plupart des abymois redoutent les mouvements incontrôlés de la pierre, qui peuvent facilement se révéler mortels si l'on se trouve sur leur passage. De ce fait, seuls s'aventurent dans le Quartier ceux qui sont capables de comprendre ou d'anticiper les mouvements des murs. Il s'agit surtout des fées noires, qui résident presque toutes dans ce Quartier, se liant à une maison particulière pour pouvoir toujours la retrouver, où qu'elle aille. La direction du Quartier est d'ailleurs confiée à une fée noire, qui se charge de prévenir les accidents encore trop fréquents. Par ailleurs, les nains de l'Équerre se rencontrent fréquemment dans ce Quartier pour leurs recherches, même s'ils résident traditionnellement dans leur propre académie, située en bordure du Quartier pour des raisons de facilité. Enfin, de nombreux astrologues réputés peuplent le Quartier, se servant de la configuration chaotique des lieux pour protéger leurs cabinets de travail et accroître l'aura de mystère qui les entoure.



L'ARCANE DU DESTIN

Le Quartier des Hasards est l'objet de nombreuses quêtes de savoir, liées aux propriétés de son architecture ésotérique. Face aux fées noires qui essaient de domestiquer la pierre pour rendre le Quartier habitable, se trouvent des Conjurateurs qui utilisent les ombres des murs pour amplifier la puissance de leurs invocations. Mais surtout, les astrologues se sont réunis pour étudier les mouvements de la pierre, et ont ainsi mis à jour l'Arcane du Destin. En effet, lorsque le Quartier commença à se mouvoir, il fut enchanté par une puissante Harmoniste carme, devineresse versée dans les arts de la Cyse et de la Geste. Elle voua le palais à être le reflet du destin de la ville et de ses habitants, si bien que les mouvements de la pierre, calqués sur des mouvements astraux, trace les grandes lignes de l'avenir d'Abyme, que tentent de déchiffrer les astrologues. Mais surtout, certains enchantements payés à prix d'or permettent d'inscrire de façon temporaire sa propre destinée dans l'un des murs, dont la trajectoire devient alors celle d'un individu unique.

Certains hauts personnages paient très cher pour obtenir de cette manière des informations sur leur avenir, car, en dépit du fait qu'elle soit peu pratiquée, cette méthode de divination est jugée comme quasi-infaillible, au point qu'elle est parfois utilisée à des fins d'espionnage.

PREMIER CERCLE

Au centre de la cité s'élève l'abrupte colline qui forme le Premier Cercle, le Cercle fondateur de la cité, aujourd'hui siège des pouvoirs abymois.

Le cœur du Cercle est occupé par la Grande Place, sorte de ville dans la ville composée d'une marée humaine perpétuelle et chaotique. Autour de cet espace démesuré se dressent les administrations abymoises, dominées par deux immenses palais d'allures fort différentes. Tous deux sont ornés de balcons donnant sur la Grande Place, mais leur accès s'effectue par l'extérieur du Cercle. Le grand canal passé, le courtisan ou l'Ambassadeur venu demander audience doit encore gravir les fortes pentes de la colline pour parvenir au parvis des Palais.

LE PALAIS DES GROS

En approchant du Palais des Gros, le voyageur remarque immédiatement les nuées d'oiseaux qui tournoient autour de l'édifice. Ils sont partout : les toits sont noirs de corbeaux et de rapaces, les tours s'ornent d'échassiers, alors que le parvis accueille des pigeons et toutes sortes de volatiles plus petits. La présence de ces oiseaux dérange dans la mesure où l'on en croise que très rarement ailleurs en Abyme, ce qui leur vaut une réputation (fondée) d'espions ou de messagers du pouvoir des Gros.

SALANISTRES ET GROS

Il existe une liaison très intime entre les salanistres et les Gros. D'abord, l'animal naît dans les plis graisseux des Gros, d'une condensation de leurs humeurs, liées par leur sueur. Matures — dès que leurs deux pattes sont suffisamment développées — les salanistres sont introduites en Abyme, au sens propre du terme puisqu'elles sont capables de s'insinuer dans les roches les plus dures. Le géniteur de la salanistre garde alors un contact permanent avec celle-ci et est capable de ressentir ce que l'animal perçoit de la cité.

La salanistre peut être utilisée à de nombreuses fins, comme la traque d'une personne en tout Abyme, la détection du pas d'un importun dans un couloir secret, etc. Mais l'utilisation la plus prisée du lézard consiste à se laisser mordre par l'animal à la base de la nuque. La salanistre et la victime de sa morsure entrent ainsi en symbiose, et l'animal partage ce qu'il ressent de la cité alentours. Mais ce faisant, la salanistre distille un poison mortel dans l'organisme. De jeunes abymois choisissent de se suicider par ce biais, en ayant connu l'ultime sensation de faire corps avec Abyme.

Les Gros fournissent l'antidote — distillé à partir de leurs humeurs — et un spécimen à chaque Ambassade pour — soi-disant — permettre à l'Ambassadeur de contrôler son Quartier. En fait, il s'agit bien d'un contrôle de l'Ambassade par les Gros, puisque le père garde un contact avec sa fille. Le jeu des intrigues politiques des Royaumes crépusculaires se rejoue ainsi dans le Palais, les Gros s'échangeant les informations acquises par leur salanistre respective. Cette connaissance des actes des Ambassadeurs fait toute la force politique des Gros.

L'alchimie qui lie les Gros aux salanistres va en fait bien plus loin, puisque l'ultime mutation de la salanistre la transforme en créature à l'apparence humaine. Ainsi développés dans des bassins de sueur situés dans les salles les plus secrètes du Palais, les jeunes Gros sont un jour présentés à la cour et leur engraissement commence…

À leur mort, les gros livrent un testament occulte par l'intermédiaire d'une bague magique conçu par les Gens d'Acier. Ces anneaux emprisonnent la mémoire des Gros à l'instant où la vie les quitte. Cet étrange testament donnera naissance à une salanistre. Cette dernière surgira de la bague qui se brisera comme une coquille livrant au monde un poussin. L'artefact est alors inutilisable.

L'architecture exacte du Palais s'est perdue sous la couche de fiente dont il s'est recouvert au fil des ans. On devine toutefois une multitude de tours et de passerelles. Le palais ressemble aujourd'hui à une montagne de cire blanchâtre, creusée de nombreuses rigoles et encore hérissée de quelques chandelles.



L'aspect repoussant de l'édifice s'accentue encore à mesure qu'on en approche...

Nourritures putrides

De tous temps, les Gros, soucieux de ne manquer de rien, ont prélevé une dîme sur tous les mets consommables entrant en Abyme. La cité a prospéré, la population s'est considérablement accrue, sans que le nombre de Gros n'augmente d'autant. L'impôt culinaire s'est alors avéré excessif, mais, par mesure de prudence, il n'a jamais été modifié.

Les greniers des Gros regorgent donc de denrées en tout genre. Lorsqu'ils sont pleins, les intendants des Gros ordonnent que l'on jette les excédents. Le parvis est alors la cible d'une pluie de nourriture plus ou moins pourrissante. Une partie est appréciée des oiseaux, mais la plus pourrie finit sa putréfaction sur le pavé. L'air est vicié, la vermine se répend dans les canaux et les rues, et les maladies pullulent, si bien que les courtisans visitant un Gros se cachent le nez dans des mouchoirs parfumés.

Le cimetière

Les Gros ont l'habitude de se suicider en se jetant des hauts balcons du Palais. Personne ne connaît l'exacte raison de ce geste désespéré, mais il est dit qu'un jour l'un d'entre eux s'envolera dans le ciel d'Abyme et changera sa destinée. Aussi lorsqu'un Gros ressent ce qu'ils appellent l'Appel d'Abyme, il se dresse sur une corniche du Palais, attend que les oiseaux se posent sur son corps et s'élance...

... Au pied du Palais, on trouve les squelettes énormes des Gros. Les abymois attribuent à ces dépouilles des vertus magiques certaines, en particulier celle de guérir toute sorte d'infirmité. Des mendiants courageux (ou désespérés) bravent les dangers du parvis pour s'installer dans les squelettes des Gros. Une farouche communauté s'y est formée et on dit que les squelettes permettent de sentir fugitivement Abyme, à la manière des salanistres.

Sombre Palais

L'intérieur du Palais des Gros marque par sa décadence. Dans une pénombre due à l'obstruction des fenêtres par la fiente des oiseaux, les Gros s'adonnent à tous leurs vices : festins pantagruéliques qu'ils consomment ou bacchanales orgiaques qu'ils observent. Dans leur chambre, ils assouvissent également leur instinct de voyeur en observant les Abymois du bout de leur longue-vue.

Toute une cour s'est construite autour des Gros et de leurs besoins ou de leurs vices :

- antiquaires qui récupèrent les bijoux que les pies dérobent et emportent sur les toits du Palais ;
- cuisiniers qui préparent jour et nuit les repas des Gros ;
- médecins qui veillent à la santé, et particulièrement au cœur de leurs maîtres obèses ;
- escorteurs qui courent avec les lits et les luges des Gros et assurent leur sécurité ;
- artistes en tout genre, et particulièrement sculpteurs d'éphèbes, peintres érotiques et castrats.

La Maison Jantêt

Non loin du Palais des Gros, on peut découvrir une imposante demeure bordée d'arcades et d'encorbellements qui abrite un bien étrange commerce. À sa mort, les papiers d'un Gros sont brûlés par ses fidèles médecins mais les mobiliers ainsi que toutes les autres possessions sont revendus à la Maison Jantêt pour y être mises à prix. De riches et décadentes familles des Royaumes crépusculaires sont prêtes à se ruiner pour acquérir un bidet, un miroir ou une longue vue ayant appartenu à un Gros au suicide spectaculaire.



Le Palais d'Acier

Le Palais d'Acier est aussi propre et austère que le Palais des Gros est immonde et décadent. Le Palais est entouré d'un haut mur de pierre lisse, solide et uni, tout juste percé de quelques meurtrières. La hauteur des murs, les rangées de piques métalliques et la fameuse garde d'élite composée d'ogres vêtus de cuir gris rendent l'endroit imprenable.

Derrière cette enceinte, au centre d'un jardin géométrique s'élève le Palais d'Acier.

Au royaume des aveugles

Le Palais tire son nom du fait qu'il est recouvert de gigantesques plaques de métal, principalement d'acier, mais également de cuivre et d'argent. En été, le soleil se reflète sur la structure et forme des effets lumineux spectaculaires et éblouissants. En certains points de l'édifice, la réflexion est telle qu'un seul regard posé vers le Palais vous rend définitivement aveugle.

De nombreux enfants qui grandissent au Palais succombent un jour à cette tentation et y perdent la vue. Leurs yeux brûlés leur sont alors ôtés, leurs paupières découpées et on remplit leurs orbites par des billes d'acier, symbole de l'autorité du Palais. Ces aveugles développent alors leurs autres sens, et en particulier une ouie très fine. Ils sont traités avec respect par l'aristocratie de l'acier et obtiennent généralement de hautes fonctions dans l'administration.

Noblesse bigarrée

Le Palais abrite de nombreux nobles et leurs gens. Leur vie tourne autour du métal : forges, machines, armureries, horlogeries et orfèvreries sont leurs responsabilités. Le Palais entier retentit des bruits des machines ou des célèbres concerts d'Acier, inaudibles pour ceux qui ne s'y sont pas habitués. Il règne aussi au Palais une chaleur étouffante provenant des forges souterraines chauffant les plaques qui composent l'édifice.

L'omniprésence du métal confère aux Gens d'Acier un physique et une attitude terrifiante. Il n'est pas rare de croiser un baron aux dents d'argent, un marquis clouté ou un duc au masque de fer. Tous sont d'une pâleur et d'une maigreur extrêmes.

De plus, la caste des chirurgiens d'acier mène toute sorte d'expérience sur le corps humain, comme s'il s'agissait d'une machine, et on trouve les pires aberrations anatomiques dans les appartements les plus reculés du Palais. La plus célèbre était sans doute la Duchesse de Bordia, créature treize fois siamoise à l'appétit sexuel du goût de bien des satyres.

Justice

La principale fonction politique du Palais est d'assurer la sécurité d'Abyme, et d'y rendre la justice.

La milice officielle d'Abyme s'organise au Palais d'Acier. Les sénéchaux gèrent des troupes de miliciens bien entraînés qui écument les Quartiers et y font régner une loi de fer. Ils dirigent également la Milice des Sens, un ordre secret composé d'hommes et de femmes ayant développé l'un des cinq sens à l'extrême, pour traquer les malandrins dans les ruelles d'Abyme...

Ces derniers finissent régulièrement dans les sous-sols du Palais, dans une des nombreuses cellules des Geôles d'Acier, à attendre la torture, le jugement ou le bourreau.

Les figures les plus emblématiques du Palais sont les Juges d'Acier. Drapés dans leur toge cloutée, ces vieillards aveugles et décharnés jugent les criminels d'Abyme, dans leur grande salle octogonale. Il n'est rien de plus éprouvant que d'être interrogé, au centre de cette salle, par des Juges d'Acier perchés dans leurs chaires et communiquant entre eux en faisant crisser des stylets sur des plaques métalliques. La plupart des condamnés avouent bien vite des crimes qu'ils n'ont pas forcément commis.

Remarque : la Conjuration est rigoureusement interdite dans l'enceinte du Palais d'Acier. La peine encourue est lourde, allant jusqu'à la mort pour d'importantes invocations (carmins, vermillons ou obsidiens).

Outrerive

Outrerive est unique ; il est la spécificité « abyssales » de la Cité des Ombres. C'est un monde obscur, baigné de ruisseaux et de lacs de Ténèbre, ondoyants à la lueur de torchères à l'inquiétante luminosité. C'est surtout un lieu méconnu que quelques témoignages — trop fragmentaires — d'explorateurs téméraires rendent plus attrayant que dangereux et donc plus mortel pour les voyageurs en mal d'émotions.

Vers les ténèbres

Outrerive, tel est le nom communément donné à l'espace situé entre les Abysses et Abyme. Ce « plan » est accessible aux mortels — de rares Conjurateurs et Advocatus Diaboli assez fortunés pour se procurer le service des Passeurs Noirs. Ces mortels constituent une société renversée, grinçante parodie de celle de la surface.

Qu'on fasse appel aux chaises à porteur ou aux gondoles, un passeur est presque toujours nécessaire pour gagner l'Outrerive. Les portails abyssaux sont en effet forts rares et nécessitent l'intercession coûteuse d'un Démon. On raconte que seuls les Advocatus Diaboli peuvent percevoir les Passeurs Noirs, ou parfois que ceux-ci ne sont visibles que si les Hauts Diables le veulent bien. Ils apparaissent alors de nuit, au détour d'une ruelle ou d'un minuscule canal, et celui qu'ils viennent chercher n'a alors que peu de chances de refuser l'invitation.

Les Passeurs Noirs sont des Ténébreux, d'anciens Conjurateurs aux motivations encore inconnues. Dévoués corps et âmes à leur mission, ils se caractérisent par une grande rigidité qui les rend étrangers à tout contact. Ils parlent peu et ne répondent à d'éventuelles questions que par des onomatopées ou des grognements. Toujours très pâles, le crâne rasé ou dépourvu de cheveux, les Passeurs Noirs se tiennent très droits et agissent par mouvements saccadés, un peu brusques. Leur habillement participe de cette impression de raideur que certains poètes qualifient de cadavérique. Ils sont vêtus à l'identique d'une tunique sombre dont la partie supérieure est formée d'un plastron métallique et d'un gorgerin de métal qui enserre le corps jusqu'à la base du cou, le limitant ainsi dans la plupart de ses mouvements.

Les Passeurs Noirs sont des individus que l'on qualifie volontiers de sinistres. Ils sont effrayants ; ils ont coutume de faire des apparitions brutales, aux moments et aux endroits les plus inattendus.

Note : *Éminence, le carnet Vivre en Abyme à destination de tous les joueurs du Jeu d'Intrigues donne une description différente de celle de ce paragraphe. Ce n'est en rien une erreur ! Les Abymois sont bien mal informés voilà tout.*

Méandres abyssaux

Le fleuve des Abysses

Appelé le Teneritas par les mortels, et le fleuve Moloch-an-Arion par les Démons, ce cours d'eau traverse les Abysses dans leur totalité (voir dessin p. 9 du présent livret). On peut le voir représenté sur d'incunables manuscrits, sous la forme d'un immense serpent noir doté d'une multitude de queues.

La particularité du Moloch-an-Arion est de posséder des sources multiples, certaines permanentes, d'autres temporaires. Ces dernières surgissent des entrailles de l'Harmonde en différents points. Ces sources peuvent toutes servir de point d'ancrage à un portail abyssal. Ainsi, les Démons, lorsqu'ils sont conjurés, remontent généralement le Teneritas jusqu'à une source par laquelle ils gagnent la surface.

Les différentes branches du fleuve se rassemblent en un unique cours d'eau, à l'entrée de l'Outrerive. Il traverse ainsi un vaste espace appelé simplement la Plaine d'Outrerive, avant de se diviser de nouveau, en direction des cavernes abyssales. Au début du cours principal, une stèle de marbre noire commémore l'existence d'un Chevalier de Ténèbre qui, dans les premiers temps d'Abyme, était censé être le Hérault d'Outrerive auprès des habitants de l'Harmonde.

La Plaine d'Outrerive

L'essentiel d'Outrerive se trouve dans cette grande plaine qui s'étale sur les berges du Moloch-an-Arion. C'est là que se trouve l'essentiel des Démons, la plupart d'entre eux attendant le moment où ils seront conjurés pour la première fois. Ils y forment une société cohérente, organisée, répondant à des critères très stricts. Sur la plus grande partie de la rive gauche du Teneritas se trouve le grand marché des Abysses, où se négocient de nombreux produits à base de Ténèbre, au premier rang desquels se trouvent évidemment les encres.

Sur la rive droite, le paysage est plus chaotique, désolé, et les rares voies terrestres sont encombrées de stalagmites mobiles, qui apparaissent et disparaissent au gré des mouvements de la Ténèbre. Là, au milieu d'un chaos rocheux, fait de barres de pierres et de restes d'effondrement, apparaît le dessin circulaire et redouté de la Salle Métallique, dont les plaques étincelantes surgissent ça et là de la roche environnante, de façon souvent inattendue. C'est le lieu où siège l'assemblée des Hauts Diables.

Les cavernes

Passée la Plaine d'Outrerive, le fleuve subit une nouvelle division, qui correspond cette fois au prisme des Abysses, celui qui, d'après les légendes, donna naissance aux multiples couleurs des Démons. Le fleuve baigne ainsi une multitude de cavernes de tailles variables, qui dépendent chacune de l'une ou l'autre couleur du spectre coloré. Chacune de ces grottes sert de réservoir à un lac, aux bords desquels se forme un type



Ridicule ?

Les Démons respectent une hiérarchie complexe, basée sur les différents Cercles de Conjuration, tout en caricaturant grossièrement les mœurs des mortels. Ainsi, les Obsidiens et les Carmins forment autour de la Bête une cour d'élite, où les intrigues vont bon train. Les Hauts Diables, évidemment, constituent la haute noblesse de cette aristocratie démoniaque.

La plupart des grands Démons aiment ainsi les habits ostentatoires, et affichent une débauche de dentelles et de rubans sur des chaussures à talonnettes, et beaucoup aiment porter des perruques poudrées qui, croient-ils, les feront ressembler à des dignitaires de la surface. Les Safrans et les Azurins sont généralement leurs serviteurs, à moins qu'ils n'appartiennent à la clientèle de ces courtisans des Abysses. Enfin, les Opalins aux Abysses sont souvent des serfs, voire des esclaves. Quant aux Opalins lunaires se souvenant encore de la Romance, ils ont le plus souvent fini enchaînés pour travailler à la production des encres.

Cette société suit donc une hiérarchie codifiée, dont le langage est révélateur : chaque Démon, s'il désire prendre la parole, doit nécessairement tenir compte du rang de son interlocuteur et moduler la moindre de ses paroles en conséquence.

de varech propre aux Abysses, appelé le Mornaëlin. Récolté par des Opalins réduits à l'état de servitude, il est la composante de base des encres, car c'est lui qui détermine leurs différentes couleurs. C'est donc un produit précieux, dont la récolte est sévèrement surveillée. L'accès à ces cavernes est strictement réservé aux Démons, et leur existence n'est connue, là encore, que par l'intermédiaire des rumeurs que nous ont rapporté certains Conjurateurs.

La Salle Métallique

Dans ce lieu quasi-inaccessible se trouve la « haute société » démoniaque, une cour bruyante réunie autour de la Bête. Celle-ci trône au milieu de la pièce, entourée d'une cohorte de Diablotins et des plus belles Succubes des Abysses. Autour de lui, chaque Haut Diable tient son propre siège, entouré de sa propre fratrie. Celles-ci sont en général constituées de Démons ayant été conjurés plusieurs fois, et qui se considèrent comme une élite au sein du monde souterrain.

Il n'est pas possible d'accéder à la Salle Métallique en venant de la Plaine d'Outrerive, et la plupart des Démons qui errent en ce lieu ont fait des cours des Hauts Diables un réceptacle de leurs fantasmes, un lieu fantasmatique où l'existence n'est qu'une succession de fêtes et de plaisirs. En vérité, le chaos règne en maître dans la Salle Métallique, et les luttes d'influence entre les Hauts Diables y sont permanentes.

On ne peut donc entrer dans cette zone de l'Outrerive que sur ordre de la Bête, et les rares mortels à y avoir pénétré reconnaissent eux-mêmes qu'ils n'ont dû ce privilège qu'au bon vouloir du maître des lieux.

Parfois, la Bête envoie chercher l'un ou l'autre des Advocatus Diaboli de la ville. Cette invitation est généralement liée à un châtiment ou à un sujet de mécontentement venant des Hauts-Diables. Et elle n'est donc pas à prendre à la légère. Peu de ceux qui ont visité la Salle Métallique en sont revenus pour faire part de leur expérience...

Le marché d'Outrerive

Appelé aussi le marché blanc, du fait de la multitude d'Opalins qui y servent, c'est en général la cause du voyage des mortels dans la Plaine d'Outrerive. Constitué d'un assemblage disparate de cahutes sombres, on y vend des produits à base de Ténèbre, des encres essentiellement. Mais on y fait également un grand commerce de cosmétiques, dont les Démons de la Salle Métallique font un grand usage. Censés conférer une beauté indicible et ténébreuse à leurs porteurs, ces produits sont achetés à prix d'or par certaines courtisanes aux charmes défraîchis, qui espèrent par ce moyen retrouver l'éclat de leur jeunesse. Plus rarement, on peut trouver sur ce marché des objets métalliques, des bijoux à l'éclat vénéneux ou des petites lames imprégnées de Ténèbre. Mais les Démons aiment peu le commerce du métal, qui les apparente aux sinistres forgerons du Maître du Semblant.

Chaque étal est tenu par un Opalin qui y est plus ou moins enchaîné, sous la surveillance attentive de Varmelryn, Haut Diable des Encres, qui a tout contrôle sur les cours et les prix de vente des précieuses humeurs. Plusieurs Opalins circulent également dans le marché, stationnant auprès du débarcadère sur le fleuve de Ténèbre pour guider les mortels au marché.

Le Dispositif

Les encres sont donc la principale denrée négociée en Outrerive. Elles sont produites sur place, par un immense mécanisme appelé le Dispositif, ou parfois simplement la Machine. Il s'agit d'une immense tour de verre et de rouage, perpétuellement environné des fumées rejetées par la distillation, dans laquelle s'agite la silhouette de l'alchimiste des Abysses. Au pied du Dispositif, plusieurs chevalets de torture sont installés, sur lesquels se trouvent en permanence deux ou trois Opalin, attachés à plat ventre. Un dispositif astucieux de lames tranchantes actionnées par la vapeur du mécanisme se charge de taillader le dos des condamnés, et de recueillir leur sang ténébreux, lequel, mêlé au Mornaëlin et distillé par l'alchimiste, donne au final les fameuses encres.

Autour de cette impressionnante et quelque peu sordide machinerie, un observateur avisé pourra remarquer plusieurs débris métalliques s'apparentant aux rouages d'une horloge, tandis qu'un cadran orne le mur derrière l'alchimiste, cadran dont les aiguilles tournent sans interruption, à une vitesse folle...

Varmelryn

À l'image du Grimacier, il s'agit d'un Haut Diable qui n'est pas né dans les Abysses. L'alchimiste était un artisan corrompu, totalement dévoué au service du Masque. Ce dernier, toutefois, le trouvant quelque peu instable, l'offrit au service de sa complice l'Ombre pour quelque temps. Peut-être déçu par ce manque de confiance, en tout cas séduit par la Ténèbre et les Démons, Varmelryn ne manifesta pas le désir de quitter les Abysses et devint un dévoué serviteur de l'Ombre, échappant malgré lui à l'influence du Maître du Semblant.

Seul, il mit au point le secret de fabrication des encres dont il reste le seul dépositaire. Certains pratiquants de l'Art sombre prétendent que Varmelryn serait à l'origine même de la Conjuration.



La Nuit des Masques

Bien à vous, Éminence,

Il y a en Abyme un instant, une nuit unique, qui cristallise à mon goût l'essence même de la cité. Il s'agit de la Nuit des Masques. Cette cérémonie est un jour de licence totale, pour les mortels comme pour les Démons, et ceux-ci peuvent, grâce à un portail abyssal annuel arpenter la ville en toute liberté et profiter des réjouissances. Mais cette année, il semble que certaines personnes aient décidé d'utiliser cette conjonction exceptionnelle à leurs propres fins… Nous débattions récemment de cette question, Éminence et j'ignore si supprimer le peuple de l'Ombre ne reviendrait pas, à terme, à servir notre plus puissant et mortel ennemi.
Mais il est heureusement une troisième force, qui en dépit de son apparente fragilité me semble notre seul gage de stabilité, alors même que la furie de la fête a déjà commencé à gagner les rues d'Abyme.
J'ose à peine l'avouer, Éminence, de peur que vous ne croyiez encore que ma fascination pour Abyme ait atteint les fondements de ma raison. Éminence… J'ai rencontré l'Âme d'Abyme.
Elle existe, bien vivante, aussi tangible que vous et moi, la porteuse de la Flamme de la Cité des Ombres. Si vous pouviez la voir, Éminence… Elle est sublime, d'une force inconcevable, et pourtant si fragile… Des intérêts antagonistes tournent autour d'elle, du pouvoir qu'elle représente pour celui qui contrôlerait l'Âme de la Cité des Ombres. Bien qu'elle ne désire que la survie de la ville, elle devient le poids essentiel d'une balance de pouvoirs qui peut, encore, basculer dans un sens inattendu.
Alors même que je vous écris, et que les rues de la cité vibrent d'une effervescence peu commune, il se prépare un évènement d'une ampleur peu commune, d'une importance capitale dans la lutte qui est la nôtre. La quête de l'Âme d'Abyme.

LES FAITS

Le grand portail abyssal

À l'origine de cette Intrigue se trouve sans doute l'une des plus anciennes Connivences de la ville. Les premiers Conjurateurs abymois décidèrent en effet, en accord avec les Hauts Diables, d'accorder aux Démons un jour de congé, où ceux-ci seraient libres de tout contrat afin de pouvoir célébrer le début de la nouvelle année abymoise. Cette fête fut en fait inventée pour servir de justification à l'ouverture cyclique et incompréhensible d'un large portail entre Outrerive et Abyme. Celui-ci s'ouvre de façon fixe dans la Grande Plaine, tandis que le point d'aboutissement en Abyme est mobile, et lié aux mouvements des marées abyssales, qui connaissent leur première équinoxe à cette époque de l'année. Rares sont les personnes, même dans le milieu des Conjurateurs, capables de calculer les coordonnées du portail. C'est évidemment une précaution voulue par les Hauts Diables, pour que les Démons soient affranchis de toute Conjuration durant cette nuit particulière. Elle représente un moment de pure licence et de liberté, attendu autant par les Abymois que par les Démons.

La Nuit des Masques

Elle a lieu le dernier jour du mois de la tarasque et dure douze heures, de la tombée de la nuit au lever du jour, censées symboliser les coups de minuit. À cette occasion, la plupart des Abymois se travestissent en Démon, pour célébrer le lien ancestral qui unit la ville aux Abysses. De grands défilés ont lieu dans les rues, mettant en scène des chars colorés et grotesques, chaque Quartier rivalisant d'adresse pour construire le sien.

Raphaëlle de Farange

On pense que c'est dans l'enfance malheureuse de cette jeune Conjuratrice qu'il faut voir la cause de la cruauté qui est la sienne. Fille illégitime de monseigneur Marion de Farange, Principal liturge au monastère de Noxe Sainte-Mère et d'une prostituée morgane, elle fut toujours rejetée par son père, et, déçue par la société des hommes, se décida à consacrer sa vie à celle des Démons. Elle a découvert lors de recherches en Démonologie l'existence du passage de la Nuit des Masques et a décidé de modifier sa structure pour en faire un portail permanent. Ceci remettrait en cause la pratique de la Connivence. Convaincue de l'hypocrisie fondamentale des mortels, vouant une haine farouche aux hommes en particulier, elle souhaite œuvrer pour l'invasion de l'Harmonde par les Démons. Par ailleurs, comme elle a deviné l'attirance de son père pour la Ténèbre, elle espère par cette action d'éclat regagner son attention et son estime.

Elle parcourt donc les rues d'Abyme pour réaliser son plan, sous le déguisement d'un homme masqué et vêtu de blanc. Armée d'une longue rapière, elle est décidée à ne s'épargner aucune épreuve pour réaliser ce qu'elle estime être sa mission sacrée : libérer les Démons.

La croisade liturge

Au moment même où Raphaëlle de Farange décidait de livrer l'Harmonde aux Démons en ouvrant son portail, un nouvel ambassadeur de la Province liturgique, Maglore de Dolus, arrivait en Abyme. Celui-ci, décidé à gagner une position influente en dépit de son exil dans la Cité des Ombres, eut alors l'idée de faire de sa nomination le point de départ d'une grande croisade contre les Démons. Son idée première fut de faire de la Nuit des Masques une grande cérémonie expiatoire afin de fustiger la licence d'une cité qui célébrait le commerce avec les Abysses. Mais il fut instruit par le Grand Inquisiteur de l'Ambassade, Égon de Wareshan, de l'existence du passage et entreprit d'en user dans un sens opposé. Il décida de manipuler le flux des marées abyssales pour provoquer un raz-de-marée inversé qui, pense-t-il, noierait les Abysses dans leur propre Ténèbre. Et aussi irréalisable qu'il ait pu paraître en premier lieu, ce projet est sur le point d'aboutir depuis la réapparition des Épées d'Abyme (*cf.* Le Quartier du Clair-Obscur dans La Cité des Ombres, Géographie).

Conjonction abyssale

Afin de s'assurer la maîtrise du passage au cours de la Nuit des Masques, il était donc nécessaire pour les deux adversaires

Le monastère de Noxe Sainte-Mère

Cet hospice, d'un genre bien particulier, est installé au cœur du Quartier de l'Aigue-Marine et dirigé par un triumvirat de prélats liturges. Financé par presque tout ce que la ville compte d'Obscurantistes damnés, de Faux-Accords, et surtout de Conjurateurs et d'Advocatus Diaboli, il s'agit littéralement d'un centre de formation pour jeunes recrues du Masque. Les enfants du monastère (une vingtaine environ) ont tous été confrontés à des morts violentes et des deuils profonds dans leur enfance, et ont donc, par le biais de l'Effroi, développé de façon précoce leur Ténèbre. Soigneusement sélectionnés par monseigneur Marion, le principal de l'hospice, ces enfants sont enlevés à leur famille et élevés pour être des maîtres d'Art corrompu et de Supplice. Les murs du monastère sont ainsi ornés d'Œuvres perverties créées par les élèves, qui reflètent les cauchemars des habitants d'Abyme.

de connaître la trajectoire des marées de Ténèbres et les coordonnées du point d'aboutissement du portail. Pour des buts opposés, un objectif commun.

La solution trouvée par Maglore de Dolus fut simple, mais violente : il a conclu une Connivence par l'intermédiaire de son Inquisiteur, un puissant Conjurateur, pour s'assurer les services d'un Carmin versé dans l'érudition. Le prix de la Conjuration, particulièrement élevé, l'a fait vieillir de près de dix ans en l'espace d'une nuit. Désormais, en dépit du fait qu'il soit relativement jeune, l'Ambassadeur a les cheveux blanchis et les traits tirés.

Plus simplement, Raphaëlle de Farange s'est assurée les services d'un assistant lunetier du nom d'Éloïs, un technicien doté de la faculté exceptionnelle de percevoir les ombres lunaires sans l'aide de verres spéciaux. Celui-ci, par amour pour elle, s'est engagé à lui procurer les coordonnées du portail abyssal. Désireuse d'obtenir l'information au plus vite, Raphaëlle le fait « disparaître » pendant six jours (dès J-5 dans la chronologie) que le jeune artisan passe dans une maison isolée du Quartier des Vices. Son compagnon lunetier, Abélard, alerte le Palais d'Acier cinq jours plus tard. Mais à J+1, Éloïs réapparaît, sans manifester de problèmes particuliers. Toutefois, son étrange disparition aura pour effet d'alerter les autorités de la ville et de lancer une enquête sur les phénomènes étranges qui semblent agiter la ville à l'approche de la Nuit des Masques.

Les armes légendaires

Par ailleurs, il se trouve que la légende révélée dans le Quartier du Clair-Obscur (*cf.* La Cité des Ombres, géographie) est devenue réalité : les cinq Épées des protecteurs légendaires ont finit par faire leur réapparition, au terme d'une violente équinoxe abyssale. En dépit du secret qui entoura cet événement, celui-ci se répandit suffisamment pour que la Conjuratrice et le Liturge en soient informés. La tension larvée qui existait entre ces deux personnages prit alors un tour meurtrier, lorsqu'ils se mirent à tuer pour s'assurer de la possession de ces armes.

La première victime, assassinée par l'homme en blanc, disparaît à J-10. Il s'agit du propriétaire de l'Épée du Feu, un historien des armes blanches du nom d'Armand de Songecreux. Raphaëlle s'empare de l'Épée. Le corps de l'historien est retrouvé noyé dans un canal à J+2

Un simple artisan, Branmor, qui avait retrouvé l'Épée de l'eau, meurt à J-7. Sa mort, apparemment naturelle, a été orchestrée par l'Ambassadeur liturge. L'Inquisiteur s'arrange pour découvrir le corps et conclure à une mort accidentelle.

Suit le propriétaire de l'Épée de la Terre, Maître Marcello Brodia de la Fraternité du Clair-Obscur, assassiné dans une ruelle des Traboulienne par un Safran à la solde de l'homme en blanc. Son arme disparaît grâce à l'intervention de l'Inquisiteur Égon .

À J+3, on retrouve l'antiquaire Larroch assassiné dans sa propre boutique par l'homme en blanc. Toutefois, interrompu dans sa besogne, il n'a pas le temps de récupérer l'Épée. Mais si personne ne parvient à s'en emparer avant deux jours, Raphaëlle reviendra sur la scène de son crime et retrouvera l'arme noire.

Ne manque en fait que l'Épée de l'Air, qui demeure introuvable en dépit des recherches acharnées des deux adversaires. En effet, celle-ci n'est déjà plus dans le Quartier du Clair-Obscur, mais entre les mains d'un historien satyre, un habitué du Quartier des Vices. Cette série de meurtres, ainsi que la disparition d'Éloïs, a attiré l'attention sur le Quartier du Clair-Obscur et amène l'intervention de forces imprévisibles, celles des enquêteurs.

Les enquêtes

Dès lors, bien des factions s'intéressent aux troubles qui agitent le Quartier du Clair-Obscur. Et, d'une manière ou d'une autre, les Rôles auront assez d'importance auprès de l'un ou l'autre de ces pouvoirs pour qu'on leur demande de s'intéresser à cette affaire.

Le Palais d'Acier tente de résoudre la série de meurtres, imputée à tort aux seuls agissements de l'homme en blanc.

Les Advocatus Diaboli, de leur côté, tentent de comprendre les agissements mystérieux de l'homme en blanc et les mouvements inquiétants qui semblent agiter les Abysses à quelques jours de la Nuit des Masques.

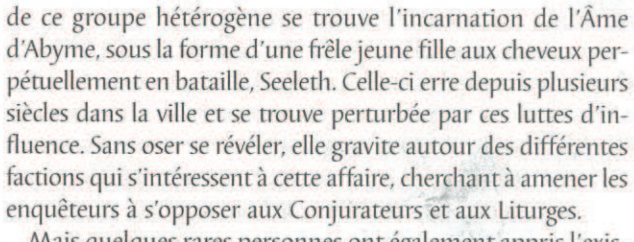
Les Gros ont assisté aux délires particulièrement horrifiques de certains porteurs de salanistre au moment de leur mort, touchant entre autres à l'incarnation de l'Âme d'Abyme. Conscient du grave problème que poserait son existence, ils sortent de leur réserve et envoient leurs propres représentants sur cette affaire.

Enfin, le successeur de l'Artificier d'Abyme, surnommé « Père », poursuit les Conjurateurs alliés à l'homme en blanc, convaincu à raison du caractère illicite de certaines de leurs Connivences. Mais il cherche surtout à détruire l'homme en blanc, qui lui échappe du fait qu'il ne connaisse pas son identité réelle.

Par ailleurs, Raphaëlle de Farange et l'Ambassadeur liturge ont tous deux recruté des mercenaires espions pour se surveiller l'un l'autre. Tous ces enquêteurs forment une myriade de Rôles secondaires, avec lesquels il sera toujours possible de dialoguer au détour d'une venelle.

Troisième force

Alors que Raphaëlle de Farange et l'Ambassadeur liturge s'entre-déchirent et assassinent pour la possession des lames de puissance, une troisième faction entre en scène. À l'origine



de ce groupe hétérogène se trouve l'incarnation de l'Âme d'Abyme, sous la forme d'une frêle jeune fille aux cheveux perpétuellement en bataille, Seeleth. Celle-ci erre depuis plusieurs siècles dans la ville et se trouve perturbée par ces luttes d'influence. Sans oser se révéler, elle gravite autour des différentes factions qui s'intéressent à cette affaire, cherchant à amener les enquêteurs à s'opposer aux Conjurateurs et aux Liturges.

Mais quelques rares personnes ont également appris l'existence de Seeleth et cherchent à soustraire la jeune fille aux intérêts qui se disputent sa puissance.

L'Ambassadeur boucanier, Brengail Deceiran, a appris l'existence de l'Âme d'Abyme de la bouche même de son géniteur, le bossu Saturnalius, gardien du phare de l'Ambassade. Celui-ci ne quitte plus la tour, qui l'empêche de vieillir, mais, inquiet du devenir de sa fille perdue, il s'est ouvert de son secret à l'Ambassadeur, qui tente désormais de la protéger.

Par ailleurs, au cours d'une cérémonie de la salanistre, un altéraë (*cf.* La Cité des Ombres) a reçu la confession de la ville incarnée dans une jeune fille mourante. L'homme-félin Meowrn se trouve donc être le seul à connaître l'entière vérité sur la naissance de l'Âme d'Abyme. Très attaché à la ville, il a quitté sa retraite du Quartier des Brumes pour suivre et protéger Seeleth, alors que les altéraë ne quittent d'ordinaire jamais leur Quartier.

Sans révéler ce qu'ils savent, ils rencontreront les Rôles si l'action de ces derniers peut aider à la sauvegarde de l'équilibre de l'Âme de la ville.

Les morts de l'Artificier

Dans la confusion des préparatifs de la Nuit des Masques, les morts se multiplient aux abords du Quartier du Clair-Obscur. Plusieurs corps de Conjurateurs sont retrouvés raides et complètement dépourvus de couleur, comme exsangues. La rumeur et l'inquiétude se propagent aux abords du Quartier, qui prêtent ces morts à une remontée précoce de vampires des Abysses. Ces hommes sont en fait des alliés des deux factions, victimes de l'Artificier et des Dix, ses assistants.

Aux Communes Princières

Un des points culminants de la lutte autour du portail a lieu deux jours avant l'ouverture de celui-ci, au grand bal donné à l'Ambassade des Communes Princières à l'occasion de la Nuit des Masques. Organisé par Yourosian, le diplomate représentant de la Cité-État de Shushan, sous le patronage de Svensham de Tslana, celui-ci réunit les principaux acteurs du drame. À cette occasion, un violent duel a lieu entre l'Inquisiteur Égon de Wareshan et Raphaëlle de Farange, celui-ci ayant reconnu en elle l'homme en blanc, son adversaire qu'il avait blessé la veille dans un combat en pleine rue. Cet affrontement, auquel assistent l'Ambassadeur liturge et l'Ambassadeur boucanier, annonce le dernier combat qui aura lieu, durant la Nuit des Masques, en Outrerive.

Veuillez rendre l'Âme...

En dépit des efforts prodigieux de Raphaëlle de Farange, les deux forces adverses sont, à ce stade, à peu près égales. Deux choses seulement peuvent encore faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre : la dernière arme légendaire et surtout la présence de l'Âme d'Abyme. Raphaëlle de Farange a en effet, appris l'existence de Seeleth et cherche par tous les moyens à la trouver, consciente du fait que sa présence aux côtés de l'un ou l'autre camp pourrait changer l'équilibre des forces au cours de la Nuit des Masques.

Maglore, de son côté, n'ignore pas les efforts de la jeune femme, qu'il soupçonne jusqu'au jour de la réception aux Communes princières d'être une alliée de l'homme en blanc et cherche donc Seeleth de son côté, désireux de connaître les raisons pour lesquelles elle apparaît si précieuse à ses ennemis. Pendant ce temps, Brengail et l'altéraë Meowrn, qui se sont rencontrés à J+3, s'opposent par tous les moyens à ces recherches.

De plus, que Raphaëlle ait récupérée l'Épée de Ténèbre ou pas, la dernière arme, celle de l'Air, est toujours introuvable. Elle est tombé entre les mains du satyre Venansius de Sonriel qui réside dans le Quartier des Vices. Si aucun élément de l'enquête n'attire l'attention sur lui, il remettra l'Épée à Seeleth cinq jours avant la Nuit des Masques. Ayant rencontré la jeune fille par hasard, il lui abandonne l'arme, espérant ainsi échapper au destin tragique des autres possesseurs. Mais en vain : la veille de cette même nuit, le satyre est capturé et torturé par le Grand Inquisiteur. Il ne tarde pas à avouer l'existence de Seeleth à Maglore.

Cependant, à moins d'un événement contraire, celle-ci restera introuvable par les deux adversaires et ne se retrouvera face à eux que lors de la confrontation finale.

Descente aux Abysses

Il s'agit d'un passage quasiment obligé pour tous les Rôles de cette Intrigue. La plupart des enquêteurs seront obligés de faire appel aux services des Passeurs Noirs à un moment ou à un autre. En effet, c'est en Outrerive, entre Abyme et les profondeurs ténébreuses, que s'ouvre le portail des la Nuit des Masques. Or, cette ouverture a été surveillée de très près par Raphaëlle de Farange (sous son déguisement d'homme) et par l'Inquisiteur Égon qui a visité les Abysses pour son commanditaire. C'est un périple que les Rôles devront vraisemblablement accomplir, car les conseils des Démons d'Outrerive leur seront précieux pour comprendre le mécanisme du portail.

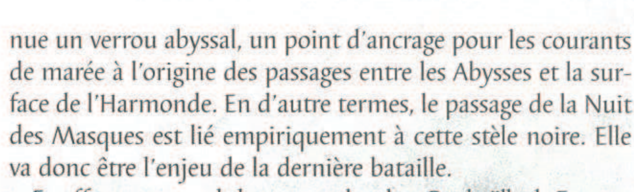
LA CINQUIÈME STÈLE

Dans les Abysses, tous ont trouvé sans difficulté la stèle de Ténèbre, qui ressemble à l'identique aux quatre stèles du Quartier du Clair-Obscur. Celle-ci est, avec les siècles, deve-

CHRONOLOGIE

J – 10	Disparition d'Armand de Songecreux, l'antiquaire propriétaire de l'Épée de Feu. Les autorités ne sont pas alertées.
J – 9	Brengail Deceiran, Ambassadeur boucanier, reçoit la confession de Saturnalius, le bossu gardien du Phare et ancien porteur de la Flamme d'Abyme.
J – 8	Meowrn, l'altéraë du Quartier des Brumes, apprend l'existence de l'Âme d'Abyme et fait le serment de la protéger. Il quitte sa retraite pour la suivre.
J – 7	Mort « accidentelle » de l'artisan Branmor, qui avait découvert l'Épée de l'Eau, orchestrée par l'Ambassadeur liturge. Le corps est découvert par le Grand Inquisiteur qui conclut évidemment à une mort naturelle.
J – 5	Disparition d'Éloïs, l'assistant lunetier
J – 3	Les Safrans de Raphaëlle de Farange pillent une boutique d'antiquités dans le Quartier du Clair-Obscur. La tension se fait de plus en plus vive. Maître Oldéron, de la Fraternité du Clair-Obscur, adresse un message aux autorités de la ville.
J – 1	S'inquiétant de la disparition d'Éloïs, le lunetier Abélard alerte les autorités.
J	Les rôles sont chargés d'enquêter sur les troubles qui agitent le Quartier du Clair-Obscur.
J+1	L'historien Marcello Brodia meurt dans les Traboulienne, éventré par un Safran.
J+1	Réapparition d'Éloïs, renvoyé par Raphaëlle de Farange. L'Artificier commence à rechercher l'identité de l'homme en blanc et s'arrange pour ren contrer les Rôles. Début des préparatifs de la nuit des Masques.
J + 1 à J + 4	Découverte de plusieurs victimes de l'Artificier.
J + 2 à J + 8	Fébrilité aux Abysses, liée à l'ouverture prochaine du portail abyssal. L'accès aux Abysses est facilité par l'intermédiaire des gondoles noires. Sortie des Abysses du Démon Céladon, qui contacte les Rôles pour leur fournir des informations et leur proposer de descendre aux Abysses.
J + 3	Assassinat violent, dans sa boutique, du dernier antiquaire, Larroch, tué par la Conjuratrice. Découverte du corps noyé de l'antiquaire Armand. Le Palais d'Acier se saisit de l'affaire. Rencontre de Meowrn et de Brengail Deceiran, qui s'entendent pour être les protecteurs de l'Âme d'Abyme.
J + 4	Raphaëlle de Farange descend dans les Abysses. Rencontre de Seeleth et de Venansius de Sonriel, qui lui remet l'Épée de l'Air. L'Artificier contacte les Rôles, ou à défaut, les enquêteurs qui travaillent sur cette affaire.
J + 5	Raphaëlle de Farange récupère (éventuellement) l'Épée de Ténèbre. Descente aux Abysses d'Égon de Wareshan. Lors de sa remontée, il rencontre et combat l'homme en blanc, qu'il blesse à l'épaule.
J + 6	Réception à l'Ambassade princéenne, sous le patronage de Yourosian. Présence de la plupart des Ambassadeurs. Le Grand Inquisiteur reconnaît la blessure de Raphaëlle de Farange, la provoque en duel, mais est blessé à son tour suite à l'intervention de l'un des Safrans de la jeune femme. Seeleth surveille les abords de l'Ambassade. Elle est aperçue par Brengail Deceiran qui ne parvient toutefois pas à l'approcher.
J + 7	Venansius de Sonriel, torturé à mort, avoue à Égon de Wareshan l'histoire de Seeleth.
J + 8	Nuit des Masques Heure 0 : ouverture du portail abyssal Heure 2 : rassemblement des Conjurateurs Heure 4 : les Liturges descendent aux Abysses Heure 5 : Raphaëlle de Farange descend aux Abysses Heure 6 : Seeleth descend aux Abysses Heure 8 : Rencontre et combat des liturges et des Conjurateurs Heure 10 : Possible combat entre Seeleth et Raphaëlle de Farange Heure 12 : Fin d'une Nuit des Masques à l'issue incertaine. Fermeture du portail.

Note : *Seeleth, l'Âme d'Abyme, évolue à proximité des lieux de l'intrigue tout au long de cette période. L'EG est invitée à mettre en scène les rencontres entre ce curieux personnage et les Rôles.*



nue un verrou abyssal, un point d'ancrage pour les courants de marée à l'origine des passages entre les Abysses et la surface de l'Harmonde. En d'autre termes, le passage de la Nuit des Masques est lié empiriquement à cette stèle noire. Elle va donc être l'enjeu de la dernière bataille.

En effet, au terme de longues recherches, Raphaëlle de Farange a conclu qu'en détruisant la stèle, elle provoquerait un raz-de-marée abyssal à destination de la surface, qui ouvrirait un libre passage aux Démons. À l'inverse, l'Ambassadeur liturge, arrivé aux mêmes conclusions, va tout faire pour récupérer la stèle intacte et se rendre maître de la destinée du passage.

Il va alors tenter d'emporter la stèle avec lui (avec l'aide des Vicaires de son escorte) pour transférer le passage dans un autre lieu de l'Harmonde, sans pour autant se soucier des conséquences dramatiques d'un tel geste pour l'équilibre de l'Harmonde.

L'Outrerive a donc vu défiler tous les acteurs de cette Intrigue, et il sera facile de trouver un Démon suffisamment complaisant pour divulguer tous ces détails, à condition toutefois pour les Rôles d'oser la descente grâce aux chaises noires.

La plus longue Nuit

C'est donc auprès du portail abyssal, durant la Nuit des Masques, qu'a lieu le Dernier Acte de cette Intrigue. Le camp liturge, comportant plusieurs Vicaires et soldats de l'Inquisition, conduit par le grand Inquisiteur armé de l'Épée de la Terre, et de l'Ambassadeur avec l'arme de l'Eau, est le premier présent sur les lieux. Toutefois, pendant que ceux-ci s'affairent à déplacer la stèle, ils sont interrompus par l'arrivée de Raphaëlle de Farange, toujours vêtue de son déguisement blanc, et escortée par trois Safrans et plusieurs Conjurateurs en armes. S'ensuit, donc, une mêlée générale dont l'issue dépendra du choix des Rôles et de l'Âme d'Abyme. Si, comme il est souhaitable, les Rôles parviennent à gagner ce niveau des Abysses sans s'être lié à aucun des deux camps, ils seront vraisemblablement attaqués par l'un ou l'autre (voire les deux), qui ne souhaitera pas voir survivre de témoins à la scène.

Pendant ce temps, en surface, la fête bat son plein, des cortèges encombrent toutes les rues, et, dans une maison abandonnée du Quartier du Clair-Obscur, le portail abyssal laisse entrer en Abyme des cohortes de Démons.

Issue incertaine

Le vainqueur de ce conflit ne peut être que celui qui bénéficiera d'un soutien extérieur, de la part des Rôles d'une part, et de l'Âme de la ville d'autre part. Selon toute vraisemblance, Seeleth ne se joindra spontanément à aucune des deux factions, et il est peu probable que l'on puisse tenter de la contraindre sans déchaîner la fureur de l'Âme de la ville. Mais les Rôles, en revanche, restent libres de choisir leur camp, et vont peser un grand poids dans la balance des forces antagonistes de cette Intrigue. Et cela pose un grave problème, car si les rôles font triompher l'un ou l'autre parti, il vous faudra imaginer vous-même, Éminence, les conséquences de leur choix. Quel sera l'avenir de l'Harmonde si celui-ci est investi par les démons ? À l'inverse, que deviendra Abyme si son lien abyssal est rompu ? Qu'adviendra-t-il si les Démons, qui sont une composante essentielle de l'Âme de la ville, viennent à disparaître d'Abyme ?

Raphaëlle de Farange

« Qu'espérez-vous que je vous dise de moi ? Que je suis alliée à l'homme que vous recherchez ? Que je suis à l'origine des troubles qui agitent les Abysses ? C'est peut-être le cas, à vous d'en fournir la preuve... »

Allure

Fine, élancée, les yeux bleus et des cheveux noirs le plus souvent noués en catogan, Raphaëlle a l'allure d'une jeune fille de petite noblesse, légèrement hautaine et distante, avec un regard froid et dur qui trahit les épreuves qu'elle a déjà endurées. Elle est d'une grande beauté et dans sa voix perce toujours un accent ironique.

En tant qu'homme en blanc, travestie, elle porte alors un costume de spadassin de théâtre, avec une rapière, une chemise de dentelle fine et un masque qui lui recouvre le visage.

Histoire

Raphaëlle de Farange a grandi seule, rejetée par son père et négligée par sa mère. Elle a appris dans l'observation des mœurs du Quartier des Vices l'ascendant que les femmes pouvaient avoir sur les hommes. Elle est aujourd'hui très liée au monde des Ambassades princéennes et en particulier au diplomate de Shushan, qu'elle a réussi à subjuguer. Elle garde un mépris tenace des hommes sur qui elle projette sa haine de son père.

Quant à son personnage d'homme en blanc, il est très connu dans la ville, surtout dans le Quartier des Brumes, où elle se rend régulièrement pour consommer des Élémentäs d'eau (*cf. L'Art de la Magie*).

Ce qu'elle sait

L'Ambassadeur liturge

Elle hait celui-ci et ne s'en cache pas. Elle connaît ses intentions et sait qu'il est son principal adversaire. Elle connaît éga-

Raphaëlle de Farange



Épreuves : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



Maraude : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Savoir : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



Société : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



Occulte : 6
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 3)

Atouts :
Femelle, humaine, Abymoise (quartier des Vices), contact avec l'Ambassade Princéenne, Séduisante, Beauté Fatale, Accordée (Flûte)

Allégeance :
Ténèbre 7, Masque 2, Muses 1, Janus 1

lement bien l'Inquisiteur Égon, à laquelle elle a été plusieurs fois confrontée. Elle le sait redoutable enquêteur et puissant Conjurateur.

Éloïs

Elle admire l'étendue de ses connaissances et envie son affinité naturelle avec les ombres lunaires. Elle sait que le jeune homme est amoureux d'elle, mais méprise ses sentiments. Elle ne les a entretenus que pour obtenir les coordonnées du passage de la Nuit des Masques.

Seeleth

Elle a assisté à la fin de la confrontation de l'altéraë Meowrn et de la porteuse de salanistre. Elle sait donc que la jeune fille est le réceptacle de la puissance de l'Âme d'Abyme. Elle la recherche pour tenter de s'approprier sa Flamme mais gardera à tout prix le secret de son existence.

Preuves & Indices

Filature de l'homme en blanc

Si les Rôles décident de suivre l'homme en blanc, il leur faudra tromper la surveillance des trois Safrans de la Conjuratrice. Cette poursuite les mènera aux portes de l'Ambassade des Communes princières. Une entrée par effraction ne leur apprendra pas grand-chose, si ce n'est qu'on y organise de savoureuses orgies tout au long de la nuit... Par contre, ils pourront aisément savoir que la réception qui s'y tiendra deux jours avant la Nuit des Masques est sans doute la seule fois de l'année où l'Ambassade ouvre ses portes.

Le bal aux Communes

Par conséquent, si les Rôles possèdent un minimum de contacts dans la ville, ils trouveront sans peine un moyen d'y être invités. Dans le cas contraire, il n'est pas difficile de franchir le cordon de gardes, car la réception princéenne est particulièrement ouverte et licencieuse.

Au cours de cette réception, ils pourront donc rencontrer Raphaëlle de Farange et tenter de faire le rapprochement avec l'homme en blanc, s'ils l'ont déjà rencontré. Ils pourront surtout assister au duel l'opposant à l'Inquisiteur, ce qui ne laissera que peu de doute sur la confrontation qui se prépare aux Abysses.

La demeure de Raphaëlle

La Conjuratrice loge habituellement à l'Ambassade princéenne. Elle possède toutefois, dans le Quartier des Vices, une maisonette qu'elle tient de sa mère. Elle y a installé Éloïs le temps que celui-ci lui fournisse ses précieuses coordonnées. La visite de l'endroit, un ravissant bâtiment de pierre blanches recouvert de tuiles noircies, n'apprendra pas grand-chose aux Rôles. Certains voisins de la jeune femme se souviennent de son enfance et de son histoire et peuvent l'apprendre aux Rôles.

Rôle

Calculatrice, vous ne reculez devant aucun moyen pour parvenir à vos fins. Vous vous savez belle, et vous adorez jouer de votre apparence pour subjuguer tous ceux qui vous approchent. Vous avez grandi dans le mépris des hommes et montrez à leur égard d'une cruauté sans bornes. Glaciale et hautaine, vous aimez pratiquer l'ironie aux dépends de tous, car cela vous aide à démontrer votre supériorité.

MAGLORE DE DOLUS

« Faites attention, mon petit ! Savez-vous vraiment à qui vous vous adressez, hmm ? »

Allure

Il possède l'apparence caractéristique du notable liturge, avec une grande autorité liée à son statut d'Ambassadeur. Il apparaît également comme un être nerveux, dont la voix a tendance à devenir suraiguë sous le coup de l'énervement. En dépit de l'apparente jeunesse de son visage, ses traits ridés et ses cheveux gris portent les stigmates d'un vieillissement prématuré. Jorniste, il a un Danseur sur son épaule, mais ne s'en sert qu'avec difficulté depuis que son obsession du passage a affaibli son lien empathique. Portant tous les insignes de sa fonction (la chasuble brodée d'or et surtout la salanistre) il se déplace presque toujours en compagnie de son séide, le Grand Inquisiteur Égon de Wareshan.

Histoire

Exilé en Abyme du fait de proches du Premier liturge qui le trouvaient un peu trop charismatique, il en a conçu une vive amertume et s'est juré de réapparaître sur la scène politique. Dans ce but, il s'est décidé à mener une grande croisade en Abyme visant à rompre le lien ancestral qui unit la cité aux Abysses. Il est considéré comme un personnage ambitieux, déterminé au point de friser l'obstination, et surtout, sans scrupule comme la plupart des tenants du culte à Saint Neuvêne.

Ce qu'il sait

L'homme en blanc

Il considère celui-ci comme un Conjurateur dément, qui tente de provoquer une nouvelle Romance par la manipulation de la Ténèbre. Et il craint cette solution, car si les Démons de la Romance étaient imprévisibles et lunatiques, le Conjurateur en revanche apparaît redoutablement déterminé.

Raphaëlle de Farange

Pour lui, il s'agit d'une courtisane de l'Ambassade princéenne proche des milieux Conjurateurs. Il pense qu'elle est alliée à l'homme en blanc, vraisemblablement qu'elle espionne pour son compte. Ce n'est qu'à J+6 qu'il apprend qu'il ne s'agit que d'une seule et même personne.

Le portail

Pour lui, il s'agit d'une preuve flagrante de la décadence d'Abyme, qu'il cherche précisément à combattre. Il connaît le phénomène lié à la Nuit des Masques, et a même consulté un Carmin pour en connaître les coordonnées. Dès qu'il mentionne le passage, il commence une longue diatribe sur la nécessaire rédemption de la ville.

MAGLORE DE DOLUS



Épreuves : 4
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)



Maraude : 7
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 3)



Savoir : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Société : 8
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)



Occulte : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)

Atouts :
Mâle, humain, Jorniste, Ambassadeur Lithurge, Funeste Sapience, Anticipation

Allégeance :
Masque 2

Preuves & Indices

Le Grand Inquisiteur, entièrement dévoué à la cause liturge, est un Rôle dont il sera beaucoup plus facile d'obtenir des informations que de l'Ambassadeur. En effet, il fréquente régulièrement certains cabarets du Quartier des Vices (où il conduit parfois son maître), a tendance à boire plus que de raison et, si les Rôles savent faire preuve de persuasion, leur racontera à peu près tout ce qu'il sait sur les agissements de l'Ambassadeur et sur ce que lui-même a du accomplir en son nom. Celui-ci se montre volontiers violent, et provoquera les Rôles

en duel s'il les trouve trop curieux. Dans le cas où il serait tué, les soldats de l'Inquisiteur feront tout pour supprimer les Rôles.

Rôle

Vous êtes l'Ambassadeur liturge, ce qui, du point de vue de la hiérarchie de la Province litrgique, fait de vous un exclu. Mais vous êtes conscient de votre importance au sein de la ville et êtes de ce fait monstrueusement ambitieux et arrogant.

SEELETH

« Des forces puissantes sont à l'œuvre, et, si vous aimez cette ville, je vous supplie de m'aider et de me faire confiance. Pour Abyme. Parce qu'elle vit en moi. »

Allure

Seeleth est une jeune fille qui, en dépit de ses siècles d'existence, ne paraît pas avoir plus de quinze ans. Mince, presque émaciée, elle a le teint pâle et un regard clair qui paraît éternellement perdu. Ses cheveux roux sombres sont en bataille. Elle est vêtue de haillons noirs qui la font paraître encore plus famélique. Toutefois, en dépit de son allure misérable et mélancolique, il émane de toute sa personne une impression de force et d'autorité à laquelle les Inspirés en particulier seront sensibles. On peut souvent la voir avec une salanistre dans les bras, un familier auquel elle prodigue des soins constants. Plus tard, elle sera aussi la porteuse de l'Épée de l'Air.

Histoire

Seeleth étant l'incarnation de l'Âme d'Abyme, elle en porte la Flamme. Elle souffre d'une profonde dualité entre sa conscience « d'être » la cité et sa propre personnalité qui s'est développée au fil du temps.

Son allure de petite mendiante ne prédispose pas Seeleth a être un objet d'attention. Rares sont ceux qui, ignorant sa véritable nature, se sont intéressés à elle. On la considère comme une simple enfant de la rue.

Seeleth recherche partout le bossu qui lui a donné naissance. Elle le sait encore vivant, sans pour autant être consciente de l'enchantement du phare. Elle erre donc à travers la ville, poursuivant sans trêve cette quête, sans se savoir elle-même traquée.

Elle possède une sensibilité extrême à tout ce qui touche la cité, et la menace de la Nuit des Masques la marque au fer rouge.





Épreuves : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



Maraude : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Savoir : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Société : 3
(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 0)



Occulte : 4
(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 1)

Atouts :
Femelle, Abymoise, Enfant des rues, Empathie Urbaine, Passage de Flamme, Amie du jour, Vive-flamme, Flamme de l'Inspiration, Brûloir des Armes, Langue de Feu, Discours enflammé, Substantifique flamme (nourriture), Vonlonté trempée dans la flamme

Allégeance :
Muses 9, Janus 8

Ce qu'elle sait

Les deux factions

Elle sait tout de ce qui se passe dans la ville. Mais elle est incapable de réaliser d'où lui viennent ces informations.

Elle connaît le parti de l'homme en blanc et de Raphaëlle de Farange. La proximité des deux personnages l'amène plutôt à penser qu'ils sont frère et sœur.

Elle connaît également le groupe de liturge, et frémit dès qu'elle évoque la haine que ceux-ci vouent à la ville. Mais elle n'approuve pas pour autant le plan de Farange, qui menace l'équilibre des Abysses et de l'Harmonde.

L'Âme d'Abyme

À l'origine, l'Âme d'Abyme était semblable à celle de toutes les autres villes, une Flamme comparable à celle d'un Inspiré, mais beaucoup plus puissante dans la mesure où elle n'est pas fondée sur l'esprit d'un seul être, mais bien sur les aspirations d'une population toute entière. Du fait du rapport très particulier des Abymois à leur cité, et du culte qu'ils ont très tôt voué à cette Âme de la ville, garante de l'équilibre entre hommes et Démons, cette Flamme s'est incarnée beaucoup plus tôt que celle des autres cités, c'est-à-dire avant l'Éclipse.

Portée par le bossu Saturnalius, cette Flamme vivait donc en symbiose avec l'Âme de la ville, du temps de la Flamboyance. Toutes les émotions, les peurs, les espoirs, les rêves et les cauchemars des Abymois se sont toujours reflétés et se reflètent encore dans cette Flamme, écho flamboyant de la cité.

Le lien unissant la ville à sa Flamme était tellement fort que le bouleversement qu'entraîna l'Éclipse eut de graves conséquences sur cette symbiose. Toutes deux furent séparées pour un court instant et cette rupture libéra définitivement la Flamme. Celle-ci se réunit ensuite avec Abyme, mais leur séparation, aussi brève qu'elle ait été, avait créé une Flamme libre, toujours liée à la cité, mais pourvue de sa propre individualité.

Cette Flamme est donc Seeleth. Celle-ci sait qu'elle « est » la ville, mais ne s'en ouvre presque jamais, doutant parfois elle-même de la réalité de son existence. Elle se sait vouée à être perpétuellement errante dans les rues de la ville, en quête de son « père » et de son identité perdue. C'est pourquoi elle se trouve en permanence à proximité des principaux lieux de l'Intrigue.

L'avenir de la cité

Seeleth se sent très impuissante face aux deux adversaires, car elle ne sait pas qu'elle possède des alliés dans l'ombre. Elle fera donc tout ce qu'elle pourra pour venir en aide aux Rôles. Elle sait que l'intégrité de la ville est menacée et que si l'une des deux factions prend le contrôle du passage, le bouleversement sera trop violent pour qu'elle y survive.

Preuves & Indices

Vivre l'Âme

Si Seeleth est amenée à révéler sa nature réelle, elle en fournira la preuve en permettant à l'un des Rôles de s'incarner dans l'Âme de la ville pour un court instant, à l'instar des porteurs de salanistres, sans les risques qu'un tel voyage comporte. Il vous faudra alors imaginer ce que le Rôle pourra découvrir durant cette expérience et les impressions fortes que celle-ci laissera dans son âme. Le Rôle sera dès lors convaincu de la réalité de l'Âme d'Abyme et se sentira obligé, à vie, d'être son loyal protecteur.

Quant à la jeune fille, ce geste la laissera affaiblie pour le reste de la journée, à demi inconsciente sur les pavés d'Abyme.

Rôle

Vous êtes l'Âme d'Abyme et œuvrez passionnément pour la sauvegarde de ce qui, selon vous, constitue sa nature propre. Toutefois, vous n'oubliez jamais le fait que vous demeurez un être humain à part entière. Cette dualité pèse sur votre immortelle existence.

MEOWRN

« Elle a besoin d'aide, vous savez, elle peut être tellement fragile. Si vous aimez cette ville, il vous faudra protéger son âme. »

Allure

Ayant oublié jusqu'à son véritable nom, Meowrn est un des rares habitués du Quartier des Brumes qui, atteint par la féline, a subi une mutation complète. C'est un homme à visage de chat, avec des pattes légèrement griffues, dont les yeux dorés restent empreints d'une profonde sagesse. Il est capable de s'exprimer intelligiblement, en dépit d'une voix aiguë et grinçante.

Histoire

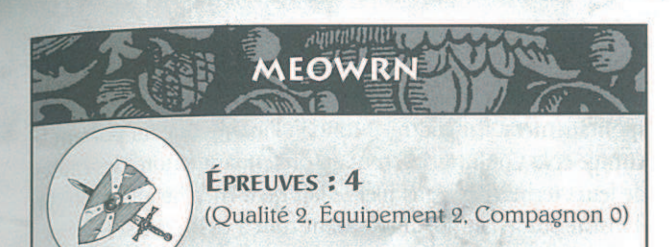
Cet homme-chat est devenu, bien malgré lui, un des principaux protecteurs de l'Âme d'Abyme. Résident permanent d'une Maison aux Fumées appelée L'Esplanade, il a découvert l'existence et la quête de Seeleth par hasard, au cours d'une cérémonie de la salanistre. Depuis, au nom de l'attachement qu'il a pour Abyme, il veille chaque nuit sur la jeune fille, cherchant à la protéger des influences qui s'apprêtent à se servir d'elle.

CE QU'IL SAIT

Meowrn est relativement bien connu des toxicomanes du Quartier des Brumes et peut être aisément contacté à L'Esplanade, à condition pour les Rôles de bien vouloir se risquer dans les profondeurs enfumées de sa demeure.

L'Âme d'Abyme

Il connaît l'existence de Seeleth et se charge de veiller sur elle. Toutefois, jamais il n'avouera ce qu'il sait, de peur de nuire à la jeune fille.



MEOWRN

ÉPREUVES : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)



MARAUDE : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



SAVOIR : 3
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 2)



SOCIÉTÉ : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Mâle, Alterae, Abymois (Quartier des Brumes), sommeil superflu, exclus social

ALLÉGEANCE :
Aucune

L'HOMME EN BLANC

C'est un habitué du Quartier des Brumes, un consommateur régulier d'Élémentäs qui assiste régulièrement aux cérémonies des porteurs de salanistres dont il retire toutes les informations possibles. Il pense que Raphaëlle de Farange, qui était présente lorsqu'il a appris l'existence de l'Âme d'Abyme, est une de ses alliées et que c'est à cause d'elle que cet énigmatique personnage recherche la jeune fille.

PREUVES & INDICES

LES SALANISTRES

Si un Rôle a la curiosité de consulter l'un de ces suicidaires, il pourra lui détailler les mouvements des différents protagonistes, l'agitation qui entoure les Abysses et le lien entre les quatre stèles terrestre et la stèle souterraine. Mais surtout, pour prix de ces informations, il sera demandé au joueur de venir en aide à l'Âme de la ville, qu'il pourra trouver « dans une jeune fille du nom de Seeleth ». Si cette confrontation a lieu, Meowrn s'arrangera pour provoquer la rencontre des Rôles et de la jeune Flamme.

L'HOMME EN BLANC

Raphaëlle de Farange est une habituée de l'Esplanade. Il est tout à fait possible de l'y rencontrer sous son déguisement, plus ou moins lucide sous l'influence des drogues. Les Rôles pourront tenter de s'approcher de lui, ou même d'engager la discussion. Une observation attentive leur permettra de remarquer un parfum féminin étrange et envoûtant qui semble flotter autour de cet homme. Ils seront frappés par sa minceur et son aspect frêle, qui pourra être toutefois attribué à la jeunesse du personnage.

En revanche, s'ils rencontrent par la suite Raphaëlle de Farange (au bal des Communes princières par exemple), ils pourront de cette manière faire le rapprochement avec l'homme masqué.

RÔLE

Vous êtes une créature hybride. Vous aimez rester discret. Mais désormais, vous êtes le protecteur d'une jeune fille qui, selon vous, a tout juste conscience de la Flamme exceptionnelle qui est la sienne. C'est là votre obsession.

BRENGAIL DECEIRAN

« J'aime la diplomatie, c'est un art tellement exaltant... Toutefois je refuse de le voir exercer au dépend de l'intégrité de cette ville. »

ALLURE

Relativement jeune pour la fonction qui est la sienne, il porte un costume typique de l'Enclave et dissimule son unique bras sous une ample cape. Il a les cheveux blonds, une légère barbe, les yeux clairs, et surtout un regard glacial qui impose immédiatement le respect à ses interlocuteurs.

HISTOIRE

Trahi par les siens, se sentant incapable de commander de nouveau son navire suite à son handicap, Brengail est devenu Ambassadeur par dépit. D'un caractère tortueux, il est inflexible dans toutes les négociations. Très individualiste, il s'oppose notament aux Ambassadeurs princéens et liturges. Cette vieille rivalité l'a conduit à s'intéresser à cette Intrigue.

On le décrit comme un caractère entier, qui accorde diffi-





ÉPREUVES : 7
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2)



MARAUDE : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



SAVOIR : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



SOCIÉTÉ : 8
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)



OCCULTE : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Mâle, Humain, Ambassadeur boucannier, polyglotte, Volonté de fer

ALLÉGEANCE :
Janus 1, Muses 1

cilement sa confiance. Il est également considéré comme un personnage étrange et ambigu, qui peut être franchement sympathique à un moment donné, mais froid et distant l'instant suivant.

Ce qu'il sait

Le phare

On évoque également ses mystérieuses randonnées nocturnes jusqu'au phare, où sont, dit-on, renfermés les secrets de l'Ambassade. Le fait est que l'îlot est gardé par Saturnalius, un étrange bossu dont Brengail a su gagner la confiance, au point que celui-ci lui a raconté la naissance de la Flamme d'Abyme. Depuis, Deceiran cherche à veiller sur la jeune fille, autant par attachement à Abyme que pour contrer les plans de ses adversaires diplomatiques.

Seeleth

Il connaît donc l'histoire de sa naissance, mais n'en parle pas spontanément. Par contre, il connaît l'intérêt que lui portent le Liturge et la Conjuratrice, tout en prétendant ignorer les causes de leurs recherches. Sans nier le fait qu'il cherche à la protéger, il insiste sur le fait qu'il tient avant tout à ce qu'elle soit libre.

L'homme en blanc

Il sait que celui-ci est en guerre avec les Liturges pour la possession du passage abyssal. Il sait que celui-ci se cache à l'Ambassade des Communes princières, avec la complicité de l'Ambassadeur Yourosian, représentant de Shushan.

Maglore de Dolus

Il sait que celui-ci mène sa croisade contre les Démons au prix de vies humaines et que son Inquisiteur est à l'origine d'au moins un des meurtres qui ont ensanglanté le Quartier du Clair-Obscur.

Preuves & Indices

La lettre de l'Ambassadeur

Décidé à pousser les Rôles à s'opposer à l'Ambassadeur liturge, Brengail leur montrera une lettre écrite de la main de celui-ci et dérobée sur son ordre par l'un de ses espions farfadets. Écrite à J-6 et adressée à son Grand Inquisiteur, elle détaille plusieurs aspects de son plan et en particulier l'intérêt qu'il porte à la jeune fille. (*cf.* Aide de Jeu numéro 2)

Saturnalius

Il faudra que les Rôles déploient des trésors de diplomatie pour que l'Ambassadeur décide de leur accorder sa pleine confiance. Mais si ceux-ci se présentent comme de fervents défenseurs de la ville, Brengail leur fera rencontrer le bossu, au terme d'une longue et pénible traversée nocturne, dans l'ombre de la tour éclairée par la lueur vacillante des flambeaux. Celui-ci leur racontera alors la naissance dramatique de la Flamme d'Abyme, perdue pour lui et pour la ville au moment de l'Éclipse et condamnée depuis à errer seule dans les rues de la cité.

Rôle

Bien que légèrement traumatisé par votre handicap, vous avez conscience de l'autorité naturelle que vous dégagez, mais n'en faites usage que lorsque les circonstances l'exigent. Vous aimez faire sentir votre confiance en vous, mais en faisant montre de plus de méfiance que de mépris dans vos rapports avec les autres.

MAÎTRE OLDÉRON

« Je ne comprends pas comment j'ai pu faire une erreur pareille ! Mais vous comprenez, cela paraissait tellement irréel, le rêve de toute une vie... »

ALLURE

Grand, émacié, il est un peu la caricature de l'érudit qui passe sa vie entouré de livres. Le visage ridé, il possède des yeux gris sombres vifs et inquisiteurs et toise ses interlocuteurs par dessus de ses minuscules bésicles. Vêtue de la toge sombre des érudits, il partage son temps entre le Quartier Étudiant et sa résidence du Quartier du Clair-Obscur.

HISTOIRE

Oldéron a succédé à son père à la tête de la Fraternité du Clair-Obscur, un groupe d'intellectuels qui se vouent à l'étude de la ville et surtout de la légende des Épées. Il est à la tête du groupe depuis plus de vingt ans et possède une connaissance étendue de l'histoire, de la géographie et des légendes d'Abyme. Il a été troublé lorsque certains membres de la fraternité ont prétendu avoir assisté à la réapparition des Épées, mais a conclu lors de son expertise que les quatre armes retrouvées étaient fausses. Depuis, avec la succession de meurtres qui a frappé le Quartier, il se rend compte de son erreur et est en proie à une violente angoisse.

CE QU'IL SAIT

L'homme en blanc est venu de nombreuses fois dans le Quartier et a rendu visite à plusieurs reprises à certains antiquaires, ainsi qu'à la boutique du lunetier Abélard. Il était escorté par deux Safrans.

Il ne sait plus que croire sur les Épées, qu'il avait cru sans valeur, jusqu'à ce que les meurtres l'avertissent de la possibilité du contraire. Il est très affecté par ce manquement à son devoir d'intellectuel.

PREUVES & INDICES

LE MÉMOIRE DE L'ANTIQUAIRE

Pour l'édification des Rôles, Oldéron leur remettra une feuille manuscrite, écrite par l'antiquaire Armand, contenant une introduction à un ouvrage intitulé *Des armes légendaires d'Abyme*. Rédigée comme un ajout au texte original, elle présente les pouvoirs des Épées, qui auraient enfin été retrouvées... (*cf.* Aide de Jeu numéro 1)

MAÎTRE OLDÉRON



ÉPREUVES : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



MARAUDE : 4
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)



SAVOIR : 7
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2)



SOCIÉTÉ : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



OCCULTE : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon X)

ATOUTS :
Mâle, Humain, Abymois (Quartier du Clair Obscur), Historien, maître de la Confrérie du Clair Obscur
ALLÉGEANCE :
Aucune

L'ÉPÉE DE TÉNÈBRE

C'est dans une petite boutique sombre, presque poussiéreuse, que le dernier antiquaire est retrouvé assassiné. La boutique a visiblement été le théâtre d'un violent affrontement et au côté du cadavre se trouve encore une épée ordinaire, et la lame brisée d'une rapière. Alertés par le bruit, les voisins sont toutefois arrivés trop tard pour apercevoir clairement son assassin. Celui-ci s'est enfui avant l'arrivée de la milice.

En fouillant la boutique, les Rôles pourront trouver la dernière Épée, l'arme de Ténèbre, dissimulée dans un renfoncement sous le bureau de l'antiquaire.

Cette arme est imprégnée par la Ténèbre, et, sans en être forcément conscient, les Rôles pourront ressentir une certaine gêne à essayer de la manier.

Rôle

Vous êtes un érudit compétent, et auriez donc tendance à être légèrement imbus de vous-même si votre monumentale erreur concernant les Épées ne vous avait ramené à une plus juste modestie. Vous espérez donc voir toute cette affaire se terminer au plus vite.

Éloïs

« *Mais, vous savez, si l'on excepte l'affection que je porte à l'astre lunaire, je suis quelqu'un d'excessivement ordinaire, sans aucun intérêt pour vous.* »





Épreuves : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Savoir : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



Société : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Occulte : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)

Atouts :
Mâle, Humain, Abymois (Quartier du Clair Obscur), perception des ombres lunaires, artisan lunetier

Allégeance :
Ténèbre 2

Allure

Éloïs est un jeune homme rêveur au physique lunaire, avec un visage rond et pâle et des yeux gris clairs un peu vides. Bien qu'il ne s'agisse que d'une apparence, il semble un peu idiot. En fait, son esprit vagabonde toujours entre le monde solaire et le monde lunaire auquel il est sensible. C'est un personnage étrange, qui ne se promène que de nuit, en rasant les murs comme s'il y percevait quelque chose d'invisible.

Histoire

Né en Abyme lors d'une conjonction astrale rarissime liée à Noxe, Éloïs possède un don exceptionnel, à savoir la faculté de percevoir spontanément les ombres lunaires dans lesquelles il est possible de conjurer des Démons. Il est également extrêmement versé dans la Démonologie et a une connaissance pointue des phénomènes liés à la Ténèbre.

Le principal compagnon d'Éloïs est Abélard, un jeune maître lunetier d'une trentaine d'années. Ils se sont rencontrés à Laeghdoved, alors qu'Abélard faisait des études d'optique, en tentant de déchiffrer les notes de son oncle, l'ancien verrier d'Abyme. Très vite, il a compris l'aide que pourrait lui apporter Éloïs et les deux se sont entendus, pour finalement devenir amis.

En Abyme, Éloïs ne quitte pratiquement jamais la boutique et l'atelier d'Abélard. Les habitants du Quartier du Clair-Obscur le connaissent à peine. Au moment de sa disparition, on ne lui connaît pas de relations, aucun ami particulier, à l'exception d'une très belle jeune femme brune et d'un homme costumé en blanc.

Ce qu'il sait

Raphaëlle de Farange

Sincèrement épris de la jeune Conjuratrice, Éloïs lui a fourni les coordonnées du passage abyssal sans même s'interroger sur ses motivations. Il la voie comme une femme tourmentée, vulnérable et désespère de ne pouvoir lui apporter son aide. Après avoir passé six jours à travailler pour elle dans le plus grand secret, il réapparaît à J+1 et s'étonne de l'émoi suscité par sa disparition.

L'homme en blanc

Il s'est présenté comme un cousin de Raphaëlle et l'assistant lunetier s'est d'ailleurs étonné de leur ressemblance, du moins dans la voix et la corpulence...



Preuves & Indices

Avant le retour d'Éloïs, les Rôles seront libres d'aller fouiller sa chambre, au-dessus de la boutique d'Abélard. Celui-ci pourra éventuellement révéler aux enquêteurs les étranges capacités de son compagnon. Il s'agit d'une pièce relativement petite, avec un bureau de travail couvert de notes diverses, un établi de fabricant de lentilles de verre et une bibliothèque.

Le parchemin d'Éloïs

En fouillant dans les livres dispersés en désordre dans la petite chambre, les Rôles pourront trouver le brouillon préliminaire au travail effectué par Éloïs pour le compte de Raphaëlle de Farange. Le parchemin représente en fait un calcul ésotérique assez savant et des inscriptions en Armgarde parmi lesquelles figurent les termes tarasque 30, portail noir, Nuit des Masques, des coordonnées de marées abyssales et une adresse dans le quartier du Clair-Obscur.

Ouverture du portail

L'adresse amène les rôles dans une maison isolée et à moitié en ruines, ne présentant aucun intérêt particulier, à moins qu'ils ne tentent leur première descente aux Abysses à l'occasion de la Nuit des Masques. Auquel cas ils pourront tenter de passer par cette maison, qui est en fait le point d'aboutissement du passage abyssal calculé par Éloïs.

Rôle

Vous êtes un individu patient, placide et vous avez du mal à comprendre l'intérêt que vous suscitez. En vérité, une timidité maladive vous a longtemps maintenu à l'écart du monde et vous empêche encore de manifester votre amour pour la Conjuratrice.

Le Père et les Dix

« *Je suis le grand Artificier... mais vous pouvez m'appeler le Père.* »

Allure

Grand, émacié, celui qui est surnommé « Père » par le reste de sa compagnie est un homme sévère, aux cheveux gris et aux yeux perçants, froids et cruels. Lorsqu'il arpente les rues de la ville, il est le plus souvent accompagné par le groupe des Dix, tous vêtus de noir à l'identique, qui forment un groupe hétérogène, où le plus âgé est un ancien ferrailleur sexagénaire et la plus jeune une minuscule keshite de sept ans. Leur groupe apparaît aussi soudé qu'il est possible de l'être, et investi d'une autorité et d'un pouvoir extraordinaire.



Le Père

Épreuves : 5
(Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 2)

Maraude : 6
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2)

Savoir : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)

Société : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)

Occulte : 8
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)

Atouts :
Mâle, Humain, Abymois, Artificier, Don du Prisme, Nyctalopie, Beau Parleur, Comédie, Conjuration

Allégeance :
Ténèbre 9, Masque 5

Histoire

Tous les Advocatus Diaboli et les plus grands Conjurateurs sont au courant de l'existence des Dix, alors même que leurs premiers succès les font connaître dans toute la ville, rallumant une vieille terreur que l'on avait crue disparue trente ans auparavant. Père et les Dix sont les héritiers de l'Artificier. Ils se sont institués les bourreaux de la Conjuration, avec la bénédiction des Advocatus Diaboli qui avaient eu jusqu'alors à subir les conséquences néfastes des connivences non honorées. Si bien que nombreux sont ceux qui redoutent cette fratrie sans jamais avoir eu l'occasion de la rencontrer.



LE DEVENIR DE DON DU PRISME

Basé sur les marques colorées laissées par chaque être vivant dans son sillage, le Don du Prisme est une forme pervertie de Decorum utilisant le sang de la victime. Les implications de ce pouvoir sont nombreuses, terrifiantes et (fort heureusement) mal connues. La plus célèbre était l'usage qu'en faisait l'Artificier d'Abyme, qui s'en servait pour enfermer les âmes de ses victimes dans des feux d'artifice.

Or celui-ci, au moment de sa mort, connu la même souffrance que ses précédentes victimes : il ne mourut pas d'un coup, mais sentit son âme se dissoudre lentement. Cela lui laissa le temps de réincarner son âme en fragment tout au long de son parcours et surtout son esprit en la personne de son unique serviteur, alors un jeune garçon du nom de Perelmio. Il fallut à celui-ci un long moment pour redécouvrir l'art de l'Artificier et pour retrouver les dix porteurs d'un fragment de l'âme du grand Hoctence, sans lesquels ne pouvait plus être exécuté son œuvre.

C'est pourquoi, désormais, le pouvoir de l'Artificier est aux mains d'une collégiale soudée autour du don du Prisme.

Ce qu'il sait

L'homme en blanc

Il sait que ce Conjurateur a réuni autour de lui une cabale visant à provoquer une deuxième Romance. Pour ce faire, ils ont recruté des Démons mercenaires jusqu'au jour de la Nuit des Masques, ce qui est en théorie illicite. Par conséquence, il recherche les alliés du Conjurateur pour les détruire. S'il parvient à en atteindre quelques-uns, (cf supra, Les morts de l'Artificier) l'homme en blanc reste insaisissable, car il ne peut l'atteindre tant qu'il ne connaît pas son identité réelle.

Preuves & Indices

Grâce au don du Prisme, les Dix sont des limiers extraordinaires. Avec un minimum de persuasion et en se présentant comme des adversaires des Conjurateurs, les Rôles pourront obtenir l'assistance de l'un des Dix. Potentiellement, les Dix sont capables de mener à terme n'importe quelle filature, en suivant les marques colorées que laisse chaque être vivant dans son sillage. Seule, Seeleth peut être hermétique à ce système, car son Prisme est la couleur de la ville tout entière.

Rôle

Vous êtes le nouvel Artificier, le guide spirituel des Dix qui vous servent, et commencez à être reconnu, craint et respecté après des dizaines d'années de recherches. En un mot : vous êtes extrêmement arrogant. Vous aimez jouez de mystère et délivrer vos informations au compte-gouttes.

CÉLADON

Allure

« Parce que les gens n'aiment pas voir un Démon intelligent, c'est un vrai drame! Ah, pour les brutes primaires, ils en veulent, mais dès qu'il s'agit d'utiliser sa tête, il n'y a plus personne! »

Il s'agit d'un démon ayant à peu près la carrure d'un Azurin, mais dont la peau présente une étrange couleur, vert irisé.

Histoire

Ce Démon appartient à la famille des Sinoples, sous-catégorie déconsidérée de Démons étant, en théorie, de Cercle III, mais perçus comme de simples Saphirins, ce qui constitue à leurs yeux la plus grave des insultes. Ces Démons verts sont en fait des spécialistes de l'érudition et peuvent, dans de rares cas, avoir accès à des connaissances occultes. Mais, mal connus et peu employés, ils n'ont qu'un seul désir : celui de gagner la place qui devrait être la leur.

Par conséquent, celui qui se fait appeler Céladon et qui s'est institué leur représentant, s'est arrangé pour faire une petite « excursion » hors des Abysses à l'occasion de la préparation de la Nuit des Masques. Une de ses premières actions est de contacter les Rôles des joueurs, ou les enquêteurs, pour leur proposer des informations, à condition que l'un d'entre eux s'engage à le conjurer à intervalles régulières (une fois par mois au minimum), ou, s'il ne trouve aucun Conjurateur, à assurer sa promotion auprès des Conjurateurs et surtout des Advocatus Diaboli. Dans ce deuxième cas, le Démon ne fera pas forcément signer de Connivence et il se pourrait alors que l'Artificier prenne un malin plaisir à faire encourir un gros blâme aux Rôles...

Si les Rôles décident de traiter avec lui, il trouvera toujours un moyen de les rencontrer pour leur délivrer de nouvelles informations, surgissant évidemment aux moments les plus inattendus.

Ce qu'il sait

La Nuit des Masques

Le Démon, comme ses semblables, raffole de cette nuit de liberté qui leur est offerte une fois l'an. Il s'extasie toujours sur la beauté du portail et la bénédiction que celui-ci représente pour les siens. Il connaît bien la stèle de Ténèbre, qui





Épreuves : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Maraude : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Savoir : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)



Société : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Occulte : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Démon, Mâle, Erudit
Allégeance :
Ténèbre 5

est souvent le point de départ des pérégrinations des Démons vers la surface. Celle-ci est en effet située au début du cours principal du Moloch-an-Arion, le grand fleuve qui baigne les Abysses.

La croisade liturge

Les Liturges n'ont jamais adoré les Démons, mais Céladon sait que, actuellement, ils paraissent bien décidé à renvoyer tous ceux de son peuple aux Abysses. Il ignore par quel moyen, mais d'après lui les proches de Maglore font preuve d'une inquiétante confiance en eux.

L'homme en blanc

Il essaie de constituer une milice de Démons, dans la plus stricte illégalité. Il n'indique pas son vrai nom sur les Connivences.

Preuves & Indices

La Connivence de Raphaëlle de Farange

Si les Rôles sont lancés sur les traces de l'homme en blanc, le Démon leur apportera une preuve importante (qu'il fera payer très cher par rapport aux revenus des joueurs, non qu'il ait besoin d'argent, mais il a gardé un caractère très « diablotin » qui fait qu'il aime se montrer irritant) : il s'agit d'une Conjuration pour trois Safrans, parfaitement licite et signée par la jeune Conjuratrice. Or, ces Démons se trouvent être ceux qui escortent l'homme en blanc dans le moindre de ses déplacements.

Le guide Opalin aux Abysses

Lorsque les Rôles tenteront leur périlleuse descente aux Abysses, ils pourront être aidés par le Démon, qui leur fournira un guide de choix en la personne d'un Opalin un peu maigre, portant sur ses bras de vieilles marques de tortures. Contre la promesse d'une Conjuration, celui-ci leur dira tout ce qu'il est possible de savoir sur la géographie et les mœurs d'Outrerive, en particulier le fait que ce plan des Abysses ait été très visité récemment...

Rôle

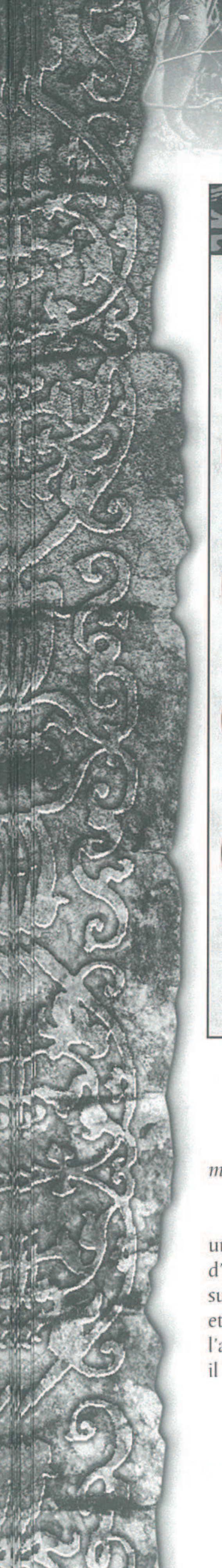
Vous êtes un Démon arrogant, imbu de votre science et vous répétez toutes les deux minutes qu'il est déplorable que les Céladonins ne soient pas mieux connus des Conjurateurs... Vous êtes en fait insupportable, mais vous êtes malheureusement une mine de renseignement.

Yourosian

« Allons, pourquoi s'ennuyer avec de telles futilités ? Venez plutôt prendre un verre avec moi, je connais une taverne charmante dans le Quartier des Vices... »

Yourosian est l'Ambassadeur représentant de la cité de Shushan et le successeur présumé de Svensham de Tslana à la tête de l'Ambassade. Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années, relativement bien fait de sa personne, plutôt mince, avec des cheveux noirs soigneusement plaqués par de la graisse capillaire.

Il s'est allié à Raphaëlle de Farange pour assurer l'arrivée des Démons à la surface de l'Harmonde. En vérité, il s'agit d'un malheureux dément manipulé par la jeune femme, qui se rengorge à la pensée des orgies démoniaques que permettra cette apocalypse. Il lui procure des sommes faramineuses, qui permettent à la Conjuratrice de financer son réseau d'espion et de s'assurer de nombreux soutiens dans le milieu des Conjurateurs.



YOUROSIAN



Épreuves : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



Maraude : 6
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2)



Savoir : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



Société : 7
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Mâle, Humain, Princéen, Don des langues, Diplomate
Allégeance :
Aucune

ÉGON DE WARESHAN

« Quand on refuse de répondre à une question posée gentiment, c'est souvent que l'on a quelque chose à cacher. »

Le redoutable Grand Inquisiteur de l'Ambassade liturge est un homme de grande taille, à la musculature puissante, vêtu d'une tunique blanche ornée d'une balance noire, qu'il porte sur une cotte de mailles étincelante. Armé d'une longue épée et d'une dague hérissée de pointes, il s'est spécialisé dans l'art de la torture. Il est dévoué à l'Ambassadeur liturge, dont il exécute les basses besognes.

LES LIEUX

L'Esplanade

Cette Maison aux fumées réputée, que fréquente régulièrement l'homme en blanc, est le lieu de résidence de Meowrn. Elle se présente comme une vaste arène circulaire, au centre de laquelle s'accumulent des fumées résiduelles, qui se déversent ensuite sur la rue. Sur les côtés, de nombreux comptoirs et des salons richement décorés dans lesquels il est possible d'acheter et de consommer toutes les drogues imaginables.

Les altéraë forment une petite communauté installée dans les étages inférieures, les plus saturés par les brumes. Leurs habitations sont un assemblage disparate de tentures défraî-

ÉGON DE WARESHAN



Épreuves : 7
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2)



Maraude : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



Savoir : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



Société : 4
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Humain, Mâle, lithurge, Grand inquisiteur conjurateur, nyctalope, Comédie
Allégeance :
Ténèbre 9, Masque 3

chies et de meubles noircis par le temps. Si les Rôles se risquent jusque là, ils pourront croiser des hommes-rats, des femmes d'une beauté tellement éblouissante qu'elles semblent irradier de la lumière comme des lucioles, des êtres à la peau couverte d'écailles... Mais Meowrn est le plus facile à trouver depuis qu'il a quitté cette retraite pour escorter Seeleth.

À l'inverse, les porteurs de salanistres se trouvent plutôt dans les étages supérieurs, dans les salles les plus richement décorées et aisément accessibles. Il est de notoriété publique que chacun peut avoir recours aux services de ces suicidaires sur une simple demande. Mais ceux-ci demandent toujours un service en contrepartie. Il peut être très anodin, ou engager toute la vie future du Rôle, mais il n'est pas possible de s'y dérober sans trahir l'Âme d'Abyme.

Les stèles

Dans le Quartier du Clair-Obscur, les Rôles pourront également observer les stèles, monuments de petite taille, mais ciselés de façon remarquable. Chaque stèle porte une dédicace au chevalier qu'elle représente, ainsi qu'un message minéral occulte, qui traduit les liens des cinq stèles, installées par les premiers membres de la fraternité au moment de la Flamboyance. Les quatre stèles projettent ainsi les coordonnées de la cinquième stèle, située dans le plan d'Outrerive, aux Abysses.

MISE EN SCÈNE

La mise en scène de cette Intrigue doit jouer sur l'ambiguïté entre le contexte festif et joyeux de la cité et la gravité des événements qui se déroulent aux abords des Abysses, dont nul ne peut vraiment mesurer la gravité.

Ambiance

Cette Intrigue se déroule dans un contexte d'euphorie, à l'approche de l'une des plus grandes fêtes de l'année. Les préparatifs commencent au moment où les Rôles sont impliqués dans l'Intrigue et battent leur plein tout au long de l'enquête, la Nuit des Masques elle-même constituant un point culminant des festivités. Incessamment, les Rôles seront confrontés à des marchands de masques, à des cortèges qui encombrent les rues et qui bloquent la circulation, à la fébrilité de leurs interlocuteurs, etc....

Le Quartier des Brumes

À l'approche de la Nuit des Masques, ce Quartier est plus fréquenté que jamais, car la semaine qui précède la Nuit des Masques est, par définition, un moment où l'on se permet une plus grande licence. En plus des drogués résidant dans le Quartier, on y rencontre un grand nombre de nouveaux clients, masqués, qui visiblement n'ont pas l'habitude du spectacle déconcertant des Maisons aux Fumées. Car tous les visiteurs sont marqués par les visions de drogués hantant les rues baignées par les brumes, de fées noires à la limite de la surconsommation minérale, des porteurs de salanistres à l'agonie, des étranges créatures à demi animales... Autant de visions voilées par les fumées, à la limite de l'irréalité, à laquelle les Rôles eux-mêmes seront sans doute sensibles.

Le Quartier du Clair-Obscur

Celui-ci vit également la fébrilité de la Nuit des Masques, en particulier du fait qu'il compte de nombreuses familles et que les enfants du Quartier aiment particulièrement jouer au Démon pendant la durée des célébrations. Et au moment même où le Quartier vit des heures tragiques, des groupes d'enfants parcourent ses rues pavées déguisés en monstres ou installent des guirlandes et des décorations aux couleurs de l'arc-en-ciel aux portes des maisons. Mais l'inquiétude reste palpable et les rumeurs vont bon train à mesure que la liste des morts du Quartier du Clair-Obscur s'allonge.

La Nuit des Masques

La célébration du Nouvel An proprement dite a tout de la démesure qui caractérise la ville. Tous les Abymois, jeunes ou vieux, parcourent les rues de la ville dans des costumes chamarrés dont les couleurs évoquent le prisme démoniaque. Pendant ce temps, les Démons se mêlent à la population, à la liesse et à la cohue générale. Des chars présentent des scènes horrifiques et grotesques. Des marchands de nourriture et de masques s'installent sur des étals au coin des rues. Partout de la musique, des chants et des danses, divertissements auxquels participent aussi bien la foule bigarrée des mortels que les groupes de Démons. Ce spectacle se veut être la quintessence de l'esprit d'Abyme et marque par son aspect licencieux, baroque.

Tout a commencé...

Premier prélude

L'un des Rôles vit à Abyme depuis déjà quelque temps, c'est un farfadet ou plus simplement un urbain dans l'âme. Depuis son arrivée à Abyme, il a toujours aimé parcourir ses ruelles, comme si un besoin impérieux l'y poussait, comme si le fait d'arpenter la ville lui permettait de respirer plus librement. Sans le savoir, il est déjà sous le charme et sous l'influence de l'Âme de la cité.

Au cours de l'une de ses pérégrinations, il a aperçu au détour d'une ruelle une étrange jeune fille, pâle et d'allure fragile, dont la vision l'a bouleversé sans qu'il puisse expliquer pourquoi. Celle-ci était vêtue comme une mendiante et

CHOISIR SON CAMP

C'est en tant qu'enquêteurs, observateurs ou alliés de l'une ou l'autre faction que les Rôles participeront à cette Intrigue. Au début de leur périple, il dépendront donc de l'une ou l'autre faction, ou plus vraisemblablement de l'une des différentes autorités qui s'intéressent à cette affaire. Il s'agira du Palais d'Acier pour l'enquête criminelle, ou du Palais des Gros pour la dimension spirituelle. Mais il est important, Éminence, que vous n'hésitiez pas à souligner que les Rôles ne sont pas tenus à la loyauté envers le camp qui les a envoyés sur cette Intrigue et qu'ils sont libres de changer de bord à tout moment, une tentation qui ne manquera pas de se présenter à eux. Il est également important qu'ils finissent par se rendre compte qu'aucune des deux voies choisies par la Conjuratrice ou le liturge ne peut être souhaitable.

Par ailleurs, il est fort possible que les Rôles soient confrontés à l'existence de l'Âme d'Abyme et là aussi la balance des pouvoirs dépendra de leur choix et de leur attitude face à la jeune fille. En choisissant de la servir, ils lieront de façon irrémédiable leur sort à celui de la ville. En soutenant l'un des antagonistes, ils remettront en cause l'équilibre d'Abyme, voire de l'Harmonde tout entier.

pourtant elle portait dans ses bras cet animal fabuleux qu'est la salanistre. La jeune fille énigmatique l'a observé pendant quelques instants, avec un étrange regard, inquisiteur et pénétrant, puis a disparu avant que le Rôle n'ait pu lui adresser la parole. Cet rencontre a laissé une étrange impression douce-amère à ce Rôle, qui sans le savoir a aperçu l'Âme d'Abyme.

DEUXIÈME PRÉLUDE

L'un des Rôles possède de nombreux amis dans le Quartier du Clair-Obscur. Un soir, revenant tardivement d'une soirée arrosée, il fut le témoin d'un étrange spectacle, qu'il attribua sur le moment à son état d'ivresse. La nuit était particulièrement noire et seules les lueurs diffuses des feux follets illuminaient la scène, accentuant encore son aspect onirique.

En passant à proximité de l'une des places, il remarqua un homme qui paraissait vivement s'intéresser à la stèle en son centre. Interloqué, il suspendit son trajet, restant dissimulé dans le renfoncement d'une ruelle. Il vit alors un étrange bouillonnement écumeux se former à la base de la stèle, phénomène auquel l'inconnu sembla prêter la plus vive attention, avant de disparaître.

Le Rôle a assisté aux prémices de la remontée des Épées d'Abyme. S'il est confronté à l'un des quatre morts du Clair-Obscur, il pourra peut-être reconnaître son homme. Par ailleurs, les liens qu'il possède dans le Quartier sont une des raisons pour lesquelles il sera recruté pour enquêter sur l'affaire.

TROISIÈME PRÉLUDE

Pour une raison ou une autre, on avait demandé à l'un des Rôles de mener des recherches sur les mystérieux altéraë. Le Rôle a ainsi eu l'occasion de fréquenter le Quartier des Brumes et de rencontrer quelques-uns de ces étranges métamorphes. Au cours de son périple dans le Quartier, il voulu engager la conversation avec un homme-chat, mais celui-ci était occupé à recevoir l'ultime soupir d'une jeune fille, porteuse de salanistre. Il ne peut entendre que les dernières paroles de celle-ci, enjoignant l'altéraë à veiller sur l'Âme d'Abyme, précieuse d'entre toutes les merveilles de la cité.

Dans l'atmosphère saturée de fumée, le Rôle a eu du mal à distinguer les traits de l'homme, qui a disparu subitement après la mort de la jeune fille et ne reconnaîtra pas forcément Meowrn s'il a l'occasion de le revoir. En revanche, il aura sans doute remarqué la très grande beauté du troisième témoin de cette agonie, une énigmatique jeune femme brune, qui a assisté à la scène sans rien dire, tapie dans l'ombre d'un rideau de velours. Lorsque les Gros s'inquiéteront des délires des porteurs de la salanistre, ils songeront à convoquer le Rôle pour qu'il fasse part de sa science des drogués.

DERNIER ACTE

Si aucun élément ne vient modifier les forces en présence, voilà quelle est l'issue la plus probable de la dernière confrontation aux Abysses. Seeleth parvient en Outrerive après le début du combat entre les Liturges et les Conjurateurs. Elle reste dissimulée au début et de nombreux Démons, reconnaissant en elle la Flamme de la ville, se joignent à elle. Le combat voit la victoire de Raphaëlle de Farange, qui, quoique gravement blessée, tente alors de détruire la stèle. Si personne ne s'y oppose, Seeleth est alors obligée de s'interposer elle-même, avec l'assistance éventuelle des Démons (mais, d'un autre côté, si les Liturges sortent vainqueurs de l'affrontement, elle se retournera contre eux de la même manière). Rejouant alors le drame ancien des Épées légendaires, elle tranche la tête de Raphaëlle de Farange avec la lame de l'Air, dont elle a appris intuitivement le maniement. Si elle est contrainte d'accomplir elle-même cette tâche libératrice, elle souffrira d'un fort traumatisme lié à sa nature non-violente, traumatisme qui aura forcément des répercussions violentes sur Abyme. Et ce sera peut-être, pour les Rôles, le début d'une nouvelle quête



RAPHAËLLE DE FARANGE

Royaume : Janrénie
Peuple : humain
Âge : 28 ans
Taille : 1m74 (TAI 0) Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 01/Flamme noire : 01

Corps : 01/Corps noir : 03
Bonus de Corps : + 2
AGIlité : 9 FORce : 7
PERception : 8 RESistance : 6

Esprit : 01/Esprit noir : 05
Bonus d'Esprit : + 4
INTelligence : 10 VOLonté : 7

Âme : 01/Âme noire : 01
Bonus d'Âme : + 0
CHArisme : 9 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : 7 MEL : 8 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 MD : + 1

Point d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Poids portable : 91
Demi-charge : 54
Charge quotidienne : 27

Ténèbre : 72
Perfidie : 15

Compétences
Épreuves : Arme : rapière 8, Athlétisme 5, Escalade 2, Esquive 7, Vigilance 9.
Maraude : Acrobatie 4, Déguisement 8, Discrétion 7, Fouille, Intrigue 7, Serrurerie 5.
Société : Baratin 8, Diplomatie 6, Éloquence 7, Us et coutumes : Abyme 10, Janrénie 10, Flûte 5.
Savoir : Alphabet : Septentrien 7, Armgarde 6, Chirurgie 3, Géographie (Abyme) 7, Langue : keshite 9, janrénienne 10.
Occulte : Accord 5, Démonologie 9, Harmonie 6.

Avantages, bienfaits : Réseau d'espion, Séduisante, Clarté de pensée, Beauté fatale.
Défauts, peines :Obsession, Famille honnie, Fielleuse, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarification lunaire, Jumeau démoniaque.

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : Rapière 20
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 18
Parade : 19
Défense à distance : 9

Armure
Raphaëlle : aucune.
Homme en blanc : vêtements lourds 0/2

Accord
ART : 7 Accord : 5 Flûte : 5
POT d'ART : 15
Œuvre connues : Ordre (10), Charme (15), Hypnotisme (20)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Rapière	+ 2	+ 2	+ 1	+ 3/P	0

MAGLORE DE DOLUS

Royaume : Province liturgique
Peuple : humain
Âge : 37 ans
Taille : 1m70 (TAI 0) Poids : 65 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/Flamme noire : 01

Corps : 0/Corps noir : 1
Bonus de Corps : -1
AGIlité : 7 FORce : 5
PERception : 9 RESistance : 6

Esprit : 0/Esprit noir : 1
Bonus d'Esprit : -1
INTelligence : 10 VOLonté : 8

Âme : 0/Âme noire : 1
Bonus d'Âme : -1
CHArisme : 7 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : 10 TIR : 8
PdV : 46 SBG : 15 SBC : 23 MD : 0

Points d'Héroïsme : 0

Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonnins : aucun.

Poids portable : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 25

Compétences
Épreuves : Dague 6, Athlétisme 3, Esquive 7, Vigilance 10.
Maraude : Camouflage 6, Déguisement 5, Discrétion 9, Fouille 7, Intrigue 8, Poisons 6.
Société : Baratin 6, Diplomatie 9, Éloquence 9, Étiquette : Ambassades 9, Étiquettes : Palais 8, Négoce 7, Us & Coutumes : Abyme 6.
Savoir : Alphabets Septentrien 7, Armgarde 7, Moden'Hen 6, Cultes : St Neuvêne 9, Géographie 8, Histoires & Légendes 7, Langues : Langue sacrée 10, Keshite 9, Urguemand 7.
Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme 2, Démonologie 5, Harmonie 5, Résonance : Jorniste 6.

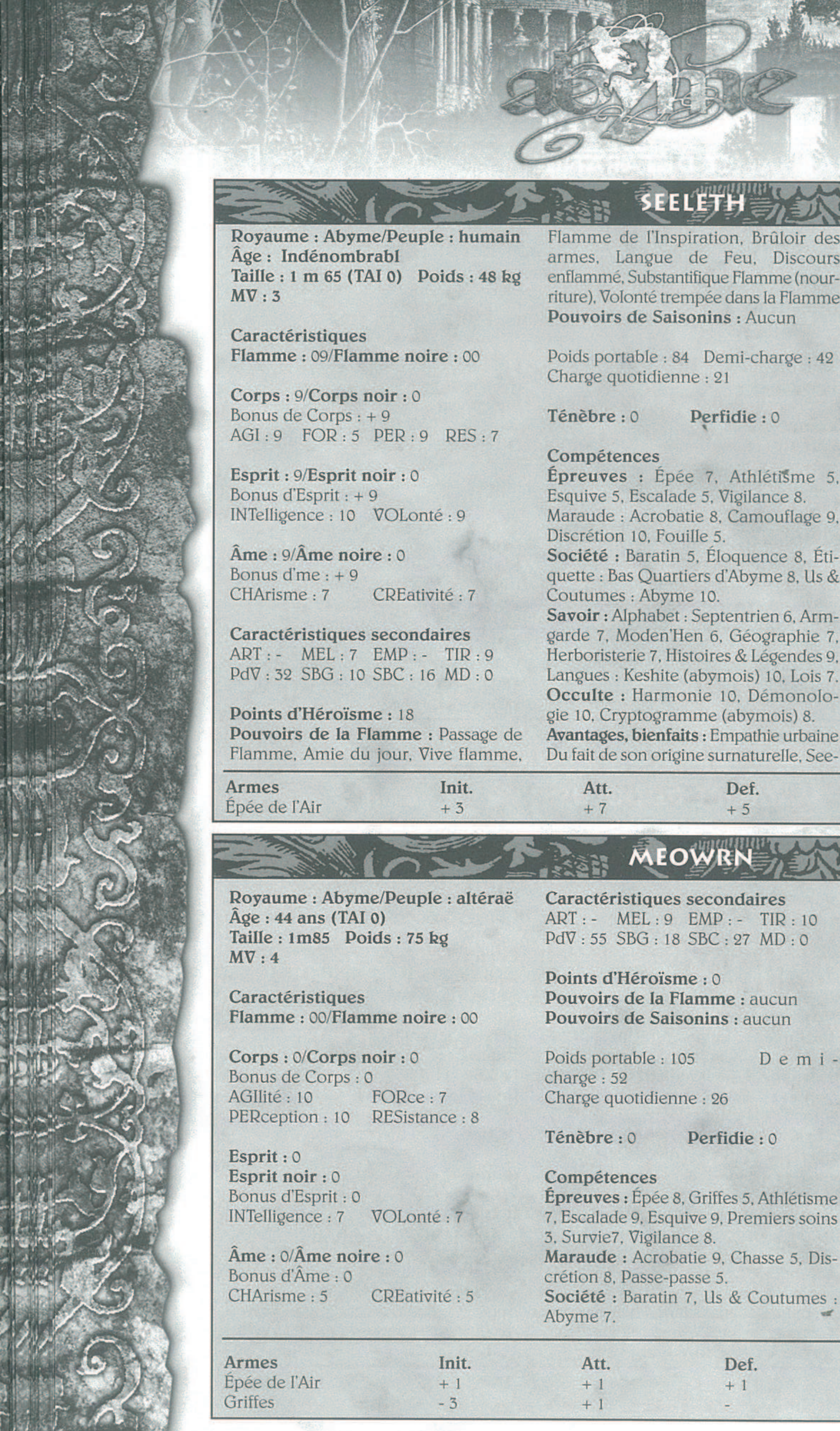
Avantages, bienfaits : Charge : Ambassadeur, Réseau d'espions, Funeste sapience, Anticipation
Défauts, peines : Tenté par la Menace, Lectures diaboliques, Inversion de la main

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 13
Parade : 11
Défense à distance : 6

Armure : Vêtements lourds 2/0

Emprise
EMP : 10
Résonance : Jorniste 6 Connaissance des Danseurs 8
POT d'Emprise 18
Danseur : Mémoire18, Bonus d'Emprise +3, Empathie 4, Endurance 5
Sorts connus : Amitié (15), Guérison majeure (20), Repousser un Démon (20)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1/P	- 1



SEELETH

Royaume : Abyme/Peuple : humain
Âge : Indénombrabl
Taille : 1 m 65 (TAI 0) Poids : 48 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 09/**Flamme noire :** 00

Corps : 9/**Corps noir :** 0
Bonus de Corps : + 9
AGI : 9 FOR : 5 PER : 9 RES : 7

Esprit : 9/**Esprit noir :** 0
Bonus d'Esprit : + 9
INTelligence : 10 VOLonté : 9

Âme : 9/**Âme noire :** 0
Bonus d'me : + 9
CHArisme : 7 CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 7 EMP : - TIR : 9
PdV : 32 SBG : 10 SBC : 16 MD : 0

Points d'Héroïsme : 18
Pouvoirs de la Flamme : Passage de Flamme, Amie du jour, Vive flamme, Flamme de l'Inspiration, Brûloir des armes, Langue de Feu, Discours enflammé, Substantifique Flamme (nourriture), Volonté trempée dans la Flamme
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Poids portable : 84 Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuves : Épée 7, Athlétisme 5, Esquive 5, Escalade 5, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 8, Camouflage 9, Discrétion 10, Fouille 5.
Société : Baratin 5, Éloquence 8, Étiquette : Bas Quartiers d'Abyme 8, Us & Coutumes : Abyme 10.
Savoir : Alphabet : Septentrien 6, Armgarde 7, Moden'Hen 6, Géographie 7, Herboristerie 7, Histoires & Légendes 9, Langues : Keshite (abymois) 10, Lois 7.
Occulte : Harmonie 10, Démonologie 10, Cryptogramme (abymois) 8.
Avantages, bienfaits : Empathie urbaine
Du fait de son origine surnaturelle, Seeleth possède avec l'ensemble de la ville un lien équivalent à la possession des porteurs de salanistre. En d'autre termes, sur un jet de PER contre DIFF 20, elle peut localiser à peu près ce qu'elle désire, personne ou objet, partout dans l'enceinte de la ville. Toutefois, cette vision sera toujours diffuse, du fait qu'il s'agit d'une perception " souterraine " au sens strict du terme, c'est-à-dire focalisée au niveau du sol. Par ailleurs, elle peut pratiquer n'importe quelle forme de magie intuitive dans l'enceinte de la ville, bien qu'elle ne possède elle-même ni Danseur ni instrument de musique.
Défauts, peines : aucune.

Combat
Initiative : 22
Attaque au contact : Épée de l'Air 30
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 23 Parade : 28

Armure : aucune.

Magie : intuitive seulement.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée de l'Air	+ 3	+ 7	+ 5	+ 4/P	0

MEOWRN

Royaume : Abyme/Peuple : altéraë
Âge : 44 ans (TAI 0)
Taille : 1m85 Poids : 75 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 00/**Flamme noire :** 00

Corps : 0/**Corps noir :** 0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 10 FORce : 7
PERception : 10 RESistance : 8

Esprit : 0
Esprit noir : 0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 7

Âme : 0/**Âme noire :** 0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 9 EMP : - TIR : 10
PdV : 55 SBG : 18 SBC : 27 MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun

Poids portable : 105 Demi-charge : 52
Charge quotidienne : 26

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuves : Épée 8, Griffes 5, Athlétisme 7, Escalade 9, Esquive 9, Premiers soins 3, Survie7, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 9, Chasse 5, Discrétion 8, Passe-passe 5.
Société : Baratin 7, Us & Coutumes : Abyme 7.
Savoir : Géographie (Abyme) 8, Histoire & Légendes 7.

Avantages, bienfaits : Abri secret (Quartier des Brumes), Sommeil superflu
Défauts, peines : Obsession (protection de l'Âme d'Abyme), Mutation féline (- 1 CHA), Exclusion sociale

Combat
Initiative : Épée 21, Griffes 17
Attaque au contact : Épée 18, Griffes 15
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : Épée 18
Défense à distance : 9

Armure : peau féline 0/4

Magie : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée de l'Air	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/P	0
Griffes	- 3	+ 1	-	- 1	0

BRENGAIL DECEIRAN

Royaume : Enclave boucanière
Peuple : humain
Âge : 35 ans
Taille : 1 m 90 (TAI 0)
Poids : 75 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 01/**Flamme noire :** 00

Corps : 01/**Corps noir :** 00
Bonus de Corps : + 1
AGIlité : 7 FORce : 8
PERception : 9 RESistance : 6

Esprit : 02/**Esprit noir :** 00
Bonus d'Esprit : + 2
INTelligence : 9 VOLonté : 7

Âme : 01/**Âme noire :** 00
Bonus d'Âme : + 1
CHArisme : 7 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 7 EMP : - TIR : 8
PdV : 51 SBG : 17 SBC : 25 MD : +1
Point d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun

Poids portable : 98 Demi-charge : 59
Charge quotidienne : 29

Ténèbre : 7 **Perfidie :** 5

Compétences
Épreuves : Rapière 9, Arbalète de poing 7, Athlétisme 6, Esquive 7, Premiers soins 5, Vigilance 8, Survie 6
Maraude : Discrétion 9, Fouille 8, Intrigue 9, Passe-passe 6, Serrurerie 5.
Société : Baratin 7, Diplomatie 10, Éloquence 9, Étiquette : Ambassades 7, Étiquette : Palais 8, Étiquette : Bas Quartiers d'Abyme : 6, Négoce 9, Us & Coutumes : Enclave 9, Us & Coutumes : Abyme 7.
Savoir : Alphabet : Septentrien 6, Armgarde 6, Astronomie 5, Chirurgie 3, Géographie 5, Histoires & Légendes 5, Langues : Keshite 7, Boucanière 9, Urguemand 7.
Occulte : Harmonie 5, Démonologie 4.

Avantages, bienfaits : Charge : Ambassadeur, Don pour les langues, Volonté de fer
Défauts, peines : Membre en moins (bras gauche), Obsession (haine de l'Ambassadeur liturge)

Combat
Initiative : Rapière 18, Arbalète 21
Attaque au contact : Rapière 20
Attaque à distance : 17
Défense au contact :
Esquive : 16
Parade : 18
Défense à distance : 4

Armure : cuir complète 0/2
Magie : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Rapière	+ 2	+ 2	+ 1	+ 3/P	0	
Arbalète de Poing	+ 5	0	-	+ 4/P	- 1	40 m

MAÎTRE OLDÉRON

Royaume : Abyme/Peuple : humain
Âge : 52 ans
Taille : 1 m 95 (TAI 0) Poids : 80 kg
MV : 1,5

Caractéristiques
Flamme : 01/**Flamme noire :** 00

Corps : 0/**Corps noir :** 0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7 FORce : 5
PERception : 8 RESistance : 6

Esprit : 0/**Esprit noir :** 0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 9 VOLonté : 7

Âme : 0/**Âme noire :** 0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : 7 MEL : 6 EMP : - TIR : 7
PdV : 49 SBG : 16 SBC : 24 MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 77 Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

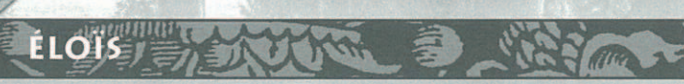
Compétences
Épreuves : Épée 5, Premiers soins 6, Natation 5, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 8, Intrigue 8, Fouille 9, Jeu 5.
Société : Baratin 5, Diplomatie 7, Eloquence 8, Étiquette : milieux universitaires 8, Palais 5, Intendance 6, Musique : Harpe 7, Savoir-Faire : restauration d'armes anciennes 7, Us & Coutumes : Abyme 9.
Savoir : Alphabets : Septentrien 7, Armgarde 7, Moden'Hen 5, Géographie 7, Herboristerie 4, Histoires & Légendes (Abyme) 10, Langues : Keshite 9, Urguemand 7, Lois (Abyme) 7, Médecine 4.
Occulte : Démonologie 2, Harmonie 6.

Avantages, bienfaits : Charge : Grand Maître de la fraternité du Clair-Obscur, Enthousiaste
Défauts, peines : Boiteux, sommeil lourd

Combat
Initiative : 14
Attaque au contact : 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : -
Parade : 12
Défense à distance : -

Armure
Aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0



ÉLOÏS

Royaume : Abyme/Peuple : humain
Âge : 23 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) Poids : 63 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 01/**Flamme noire :** 00

Corps : 1/**Corps noir :** 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7 FORce : 5
PERception : 9 RESistance : 5

Esprit : 1/**Esprit noir :** 1
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 6

Âme : 1/**Âme noire :** 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 8 CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 8 MEL : 6 EMP : - TIR : 8
PdV : 45 SBG : 15 SBC : 22 MD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 70 Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 15 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuves : Dague 6, Athlétisme 3, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 8, Fouille 7, Intrigue 5, Jeu 5
Société : Éloquence 7, Diplomatie 5, Étiquette : milieu universitaire 7, Intendance 5, Savoir-faire : verrerie 8, Sculpture (verre) 9, Us & Coutumes : Abyme 7.
Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Septentrien 5, Astronomie 9, Géographie (Abyme) 5, Langue : Keshite 5, Kiéménite 5, Saisons : Hiver 4.
Occulte : Cyse (verre) 8, Démonologi 8, Harmonie 5.

Avantages, bienfaits : Perception spontanée des ombres lunaires, Clarté de pensée
Défauts, peines : Cœur tendre, Diablotin facétieux

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : 14
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : -
Parade : 12
Défense à distance : -

Armure : vêtements lourds 0/2

Cyse
ART : 8 Sculpture : 8 Cyse : 8
POT Cyse : 16
Œuvres connues : Perception des enchantements (10), Altérer l'usure, Changement d'état (15), Enchantement des besicles lunaires (25

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+ 2	0	+ 1/P	- 1

LE PÈRE

Royaume : Abyme/Peuple : humain
Âge : 59 ans
Taille : 1 m 90 (TAI 0) Poids : 80 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/Flamme noire : 05

Corps : 0/**Corps noir :** 7
Bonus de Corps : +7
AGIlité : 7 FORce : 5
PERception : 9 RESistance : 5

Esprit : 0/**Esprit noir :** 7
Bonus d'Esprit : +7
INTelligence : 7 VOLonté : 6

Âme : 0/**Âme noire :** 5
Bonus d'Âme : +5
CHArisme : 6 CREativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 8 MEL : 6 EMP : - TIR : 8
PdV : 42 SBG : 14 SBC : 21 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 70 Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 90 **Perfidie :** 52

Compétences
Épreuves : Athlétisme 6, Survie 9, Vigilance 10.
Maraude : Déguisement 9 , Chasse 8, Discrétion 8, Fouille 7, Intrigue 5, Serrurerie 5.
Société : Baratin 7, Éloquence 8, Intendance 5, Peinture 7, Savoir-faire : artificier 10, Us & Coutumes : Abyme 7.
Savoir : Astronomie 5, Chirurgie 3, Géographie (Abyme) 7, Herboristerie 4, Histoires & Légendes 5, Langues : Keshite 7, Lois (Abysses) 8, Saisons (Automne) 5.
Occulte : Decorum 9, Démonologie 10, Harmonie 5.

Avantages, bienfaits : Don du Prisme, Conjuration cercle IV, Nyctalopie, Beau parleur, comédie.
Défauts, peines : Démon farceur, Insomniaque, mépris, déviance sexuelle, Obsession de l'ombre, Altération des sens, Sang noir, ombre de la perfidie. Cœur de pierre, Cruauté, Grandiloquence, Vantardise, Lectures diaboliques.

Combat
Le Père n'est absolument pas un combattant. En revanche, il est possible de trouver un ou deux bons bretteurs parmi les Dix…

Decorum
ART : 8, Peinture 7, Decorum 9
POT Decorum : 20
Œuvres connues : Calme doré (15), Poison (15), Tourments (Decorum corrompu, 15), Feu d'artifice (Decorum corrompu, 25)

CÉLADON

Origine : Démon sinople, Troisième Cercle des Abysses
Genre : Mâle
Taille : 1m75 (TAI 0) Poids : 60 kg MV : 3/9 (en volant)
Caractéristiques
AGIlité : 6 FORce : 4 PERception : 11
INTelligence : 16 VOLonté : 10
CHArisme : 3 CREativité : 11
Densité : 40 Opacité : 22
MEL : 5 TIR : 8 MD : 0

Compétences
Épreuves : Griffes 4, Athlétisme 5, Esquive 5, Vigilance 7.
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 5, Intrigue 5.
Société : Baratin 7, Éloquence 5.
Savoir : Alphabets : tous 8, Astronomie 5, Géographie (Abysses) 9, Herboristerie 7, Histoires & Légendes 10, Langues : Keshite 9, Lois 7, Stratégie 8.
Occulte : Démonologie 10, Harmonie 8.

ÉGON DE WARESHAN

Royaume : Province liturgique
Peuple : humain
Âge : 40 ans
Taille : 1 m 95 (TAI 0) Poids : 87 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/Flamme noire : 02

Corps : 0/Corps noir : 7
Bonus de Corps : +7
AGIlité : 8
FORce : 9
PERception : 9
RESistance : 6

Esprit : 0/Esprit noir : 7
Bonus d'Esprit : +7
INTelligence : 7
VOLonté : 7

Âme : 0/Âme noire : 3
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 6
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 8 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 MD : +2

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 105 Demi-charge : 52
Charge quotidienne : 26

Ténèbre : 91 **Perfidie :** 32

Compétences
Épreuves : Épée 8, Dague (torture) 6, Athlétisme 5, Esquive 8, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 8, Fouille 6, Intrigue 5, Poisons 4.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette : instances judiciaires 5, Us & Coutumes : province liturgique 6.
Savoir : Alphabet : septentrien 5, Chirurgie 5, Histoires & Légendes 5, Langues : langue sacrée 6, Keshite 5, Lois 8, Stratégie 3.

Occulte : Démonologie 9, Harmonie 5.

Avantages, bienfaits : Charge : Grand Inquisiteur de l'Ambassade liturge, Conjuration cercle IV, Nyctalopie, Hargne, comédie
Défauts, peines : Démon farceur, Insomniaque, mépris, déviance sexuelle, Obsession de l'ombre, Altération des sens, Sang noir, ombre de la perfidie, Méchanceté, Cruauté, Vantardise

Combat
Initiative : Épée 25, Dague 24
Attaque au contact : Épée 24, Dague 23
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 23
Parade : Épée 24, Dague 21
Défense à distance : 11

Armure : écailles partielle – 4/7

Magie : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0
Dague	0	+ 2	0	+ 1/P (+5/T quand utilisée pour la torture)	

YOUROSIAN

Royaume : Communes princières
Peuple : humain
Âge : 37 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) Poids : 74 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/Flamme noire : 00

Corps : 00/Corps noir : 00
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 9
RESistance : 6

Esprit : 00/Esprit noir : 00
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 9
VOLonté : 4

Âme : 01/Âme noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 7 EMP : - TIR : 8
PdV : 51 SBG : 17 SBC : 25 MD : +1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 98 Demi-charge : 59
Charge quotidienne : 29

Ténèbre : 5 **Perfidie :** 7

Compétences
Épreuves : Rapière 5, Athlétisme 6, Esquive 7, Premiers soins 5, Vigilance 8, Survie 6.
Maraude : Discrétion 9, Fouille 8, Intrigue 9, Passe-passe 6, Serrurerie 5, Poisons 8, Chasse 5.
Société : Baratin 7, Diplomatie 8, Éloquence 8, Étiquette : Ambassades 7, Étiquette : Palais 8, Étiquette : Conjurateurs : 6, Négoce 9, Us & Coutumes : Communes 9, Us & Coutumes : Abyme 4.
Savoir : Alphabet : Septentrien 6, Armgarde 6, Chirurgie 3, Géographie 5, Histoires & Légendes 5, Langues : Keshite 7, Kiéménite 9, Urguemand 7.
Occulte : Démonologie 2.

Avantages, bienfaits : Charge : Représentant diplomatique, Don pour les langues
Défauts, peines : Emporté

Combat
Initiative : Rapière 18
Attaque au contact : Rapière 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : 17
Défense à distance : 7

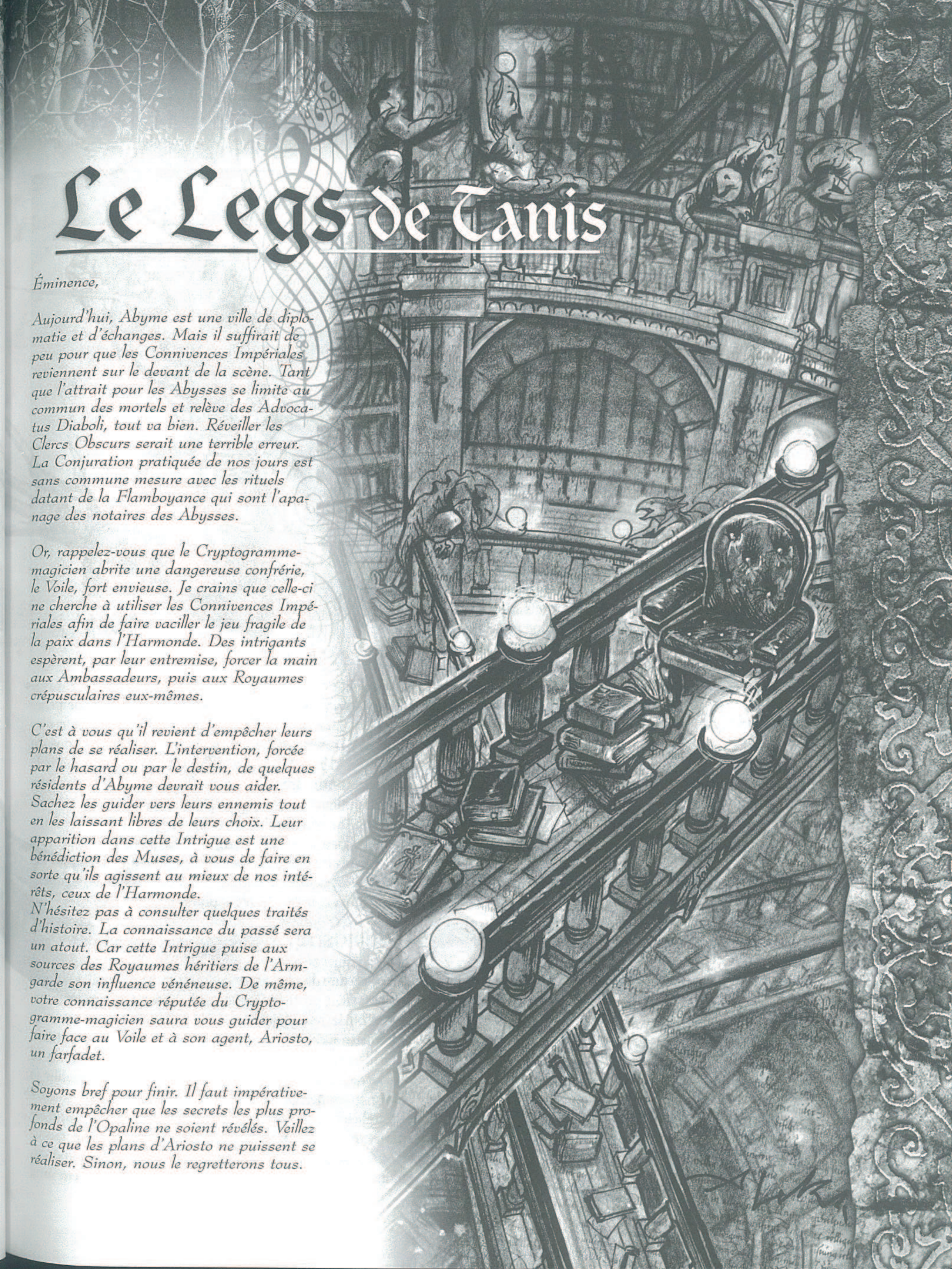
Armure : vêtements lourds 0/2

Magie : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Rapière	+ 2	+ 2	+ 1	+ 3/PT	0



Démon-citadin



Le Legs de Tanis

Éminence,

Aujourd'hui, Abyme est une ville de diplomatie et d'échanges. Mais il suffirait de peu pour que les Connivences Impériales reviennent sur le devant de la scène. Tant que l'attrait pour les Abysses se limite au commun des mortels et relève des Advocatus Diaboli, tout va bien. Réveiller les Clercs Obscurs serait une terrible erreur. La Conjuration pratiquée de nos jours est sans commune mesure avec les rituels datant de la Flamboyance qui sont l'apanage des notaires des Abysses.

Or, rappelez-vous que le Cryptogramme-magicien abrite une dangereuse confrérie, le Voile, fort envieuse. Je crains que celle-ci ne cherche à utiliser les Connivences Impériales afin de faire vaciller le jeu fragile de la paix dans l'Harmonde. Des intrigants espèrent, par leur entremise, forcer la main aux Ambassadeurs, puis aux Royaumes crépusculaires eux-mêmes.

C'est à vous qu'il revient d'empêcher leurs plans de se réaliser. L'intervention, forcée par le hasard ou par le destin, de quelques résidents d'Abyme devrait vous aider. Sachez les guider vers leurs ennemis tout en les laissant libres de leurs choix. Leur apparition dans cette Intrigue est une bénédiction des Muses, à vous de faire en sorte qu'ils agissent au mieux de nos intérêts, ceux de l'Harmonde.
N'hésitez pas à consulter quelques traités d'histoire. La connaissance du passé sera un atout. Car cette Intrigue puise aux sources des Royaumes héritiers de l'Armgarde son influence vénéneuse. De même, votre connaissance réputée du Cryptogramme-magicien saura vous guider pour faire face au Voile et à son agent, Ariosto, un farfadet.

Soyons bref pour finir. Il faut impérativement empêcher que les secrets les plus profonds de l'Opaline ne soient révélés. Veillez à ce que les plans d'Ariosto ne puissent se réaliser. Sinon, nous le regretterons tous.

LES FAITS

AMBITION

Ariosto est Sycophante en Abyme. Il appartient à un groupe qui cherche à donner un poids politique réel au Cryptogramme-magicien, le Voile. Comme bon nombre d'Éclipsistes en Abyme, il entretient de nombreuses relations avec l'Ambassade mercerine.

C'est ainsi qu'il a pu se lier d'amitié avec Sharkhen, l'habile conseiller d'Yfangre de Molonstonde, l'Ambassadeur mercerin. Ce drakonien dirige le réseau d'espions qui renseigne en permanence l'Ambassade. Rapidement, Sharkhen s'est intéressé à la cause d'Ariosto. Le farfadet désire en effet que le Cryptogramme-magicien dispose des mêmes prérogatives que les Royaumes crépusculaires en Abyme. Malheureusement, la plupart de ses collègues ne le suivent pas dans sa logique. C'est à la suite d'une dispute publique avec la Haute Mage Ridelune qu'il a décidé de prendre les choses en main.

Sharkhen lui a alors proposé de visiter une étrange et secrète bibliothèque abymoise. Censée receler une multitude de textes juridiques des Royaumes crépusculaires, mais aussi du Cryptogramme-magicien, la Bibliothèque Opaline pourrait offrir à Ariosto quelques ouvrages datant des premiers Symposiums de l'Ordre. À cette époque, le Cryptogramme-magicien affirmait sa puissance face aux Royaumes crépusculaires.

Les deux Saisonins s'y sont donc rendus. Sharkhen a pris l'identité d'un Advocatus Diaboli qu'il a préalablement assassiné. Ariosto a utilisé un sauf-conduit de l'archiviste du Cryptogramme-magicien.

À la recherche de documents intéressants, les deux larrons se sont enfoncés toujours plus loin dans le puits sans fond de l'Opaline. Lentement, le farfadet s'est senti attiré par certaines alcôves qu'il croisait. Finalement, il a décidé de pénétrer dans l'une d'elle en brisant la grille destinée à en fermer l'accès. À l'intérieur, il a découvert un phylactère frappé du sceau des Clercs Obscurs, du blason de Tanis et du symbole impérial d'Armgarde ! Il a entre les mains une Connivence Impériale liant visiblement la fille du roi Erkman XIX aux Abysses. La présence du symbole impérial atteste que celle-ci agissait au nom de l'Armgarde. Ce phylactère contredit donc l'histoire enseignée par la Loge janrénienne sur le rôle pacifique et neutre de Tanis. Cette dernière s'est visiblement alliée à un Haut Diable. Mais pourquoi ?

LE CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Certains éléments de cette Intrigue font référence au supplément L'Art de la Magie pour AGONE (page 45 et suivantes). Bien que l'accès à cet ouvrage ne soit pas indispensable pour mettre en scène les événements décrits ci-dessous, il semble tout de même nécessaire de posséder les notions suivantes.

Corps-Francs : bras armé de l'Invisible Demeure.

Haute Demeure : siège de l'Ordre pour un Royaume crépusculaire.

Invisible Demeure : cœur secret du Cryptorgamme-magicien, où sont formés les Corps Francs.

Ordre : Cryptogramme-magicien

Sycophante : Corps-Francs d'espions et de police politique au sein du Cryptogramme-magicien.

Voile : cabale secrète de l'Ordre aux visées politiques hégémoniques.

LA FIN DE L'ARMGARDE

La légende abymoise sur la fin de l'Armgarde est fondée (cf. AGONE, p. 20). Janren conclut un pacte avec les Hauts Diables afin que ses deux frères ne parviennent jamais à monter sur le trône. Et de fait, sa volonté se réalisa. Neuvêne fut assassiné par Urguemand et ce dernier ne parvint jamais à asseoir son autorité sur ses anciens seigneurs de guerre. Son royaume ne fut qu'une mosaïque de baronnies jalouses de leurs prérogatives. Seul Janren parvint à fonder une dynastie. Son dernier descendant est le roi fantoche de Janrénie.

Mais tout ne se passa pas selon les volontés de Janren. Il avait oublié de préciser qu'il voulait le trône impérial et non celui d'un simple royaume. Alors que les fratricides faisaient rage, Tanis décida d'agir pour contrer l'œuvre destructrice de ses frères. Ce faisant, elle se voyait comme la dernière chance de l'empire chancelant d'Armgarde. Malheureusement, si la Connivence fut bien signée, le plus puissant agent du Masque utilisa le Rideau afin de la dérober. Jamais elle ne put donc être appliquée puisqu'aucune des deux parties ne pouvait s'y référer. Selon ses termes, à la mort du dernier descendant de Janren, une nouvelle dynastie s'élèverait, instaurant la paix et rétablissant l'Armgarde. Les femmes de Janrénie ont su forcer le destin…

CURIOSITÉ

L'ouverture du phylactère peut le dire. Mais celui-ci est protégé et seul le porteur d'un sceau des Clercs Obscurs peut briser le phylactère. Ariosto a décidé d'utiliser la Connivence comme moyen de pression. Face à une telle menace, l'Ambassadrice de Janrénie est obligée de se plier à sa volonté. Le phylactère pourrait même être un moyen pour rétablir le Cryptogramme-magicien janrénien dans ses droits.

Parallèlement, Sharkhen a découvert, par son réseau d'espions, qu'un membre de l'Ambassade mercerine faisait d'étranges recherches. Jérolfe de Brêvisle, légat plénipotentiaire de Sombreçonge et talentueux Éclipsiste, mène une

quête personnelle. Il est à la recherche de certains documents, écrits par un ancien attaché de l'Ambassade janrénienne, Solidone. Il y a plus de deux cents ans, ce dernier était l'herboriste et le Mage personnel de l'Ambassadeur. C'était juste avant l'Édit des Gros. Grâce à de nombreuses recherches, il avait compris l'origine des Gros et s'apprêtait à transformer une salanistre à l'aide de cuves contenant un mélange de sudation, de graisse, de différents fluides corporels et de fragments d'Éclat prélevés en Abyme. Dans la tourmente qui suivit l'Édit des Gros, il fut exécuté, son laboratoire dévasté et ses notes dispersées.

Il y a un an, Jérolfe de Brêvisle, passionné par la cryptographie, recherchait de nouveaux défis pour lui et son professeur, Fulmir. Il a ainsi découvert un fragment des carnets de Solidone. Depuis, il cherche ardemment le reste des documents afin de comprendre les recherches de l'alchimiste. Il a déjà saisi quelques passages.

Chantage et trahison

Les trois individus se sont rencontrés. Jérolfe étant sûr qu'une grosse partie des carnets de Solidone se trouve dans les archives de l'Ambassade janrénienne — il a plusieurs fois demandé l'autorisation de les consulter, en vain. Ariosto et Sharkhen ont donc proposé de l'aider, en échange du bénéfice des indications issues des carnets de Solidone. À eux trois, ils ont organisé un cambriolage complexe et coûteux. Ariosto espère ainsi gagner les moyens de se procurer une salanistre et un antidote. Avec cela, il deviendra l'égal des Ambassadeurs officiels.

Le vol réussi, Jérolfe continue son travail de déchiffrage. De son côté, Ariosto réunit ses partisans afin de discréditer publiquement Ridelune. Il fait pression sur l'Ambassadrice de Janrénie, Alyze d'Olbédrane, pour qu'elle lui apporte son soutien. Quant à Sharkhen, il observe tranquillement le farfadet s'enferrer dans le jeu sans fin des intrigues. Il sait qu'Ariosto est désormais condamné à servir le Masque. Parallèlement, il a attaché un Démon à la surveillance de Jérolfe. Outre le fait que ce dernier, bon vivant, ait l'étrange capacité de s'attirer des ennuis (querelles de jeu, d'amours et de politique), Sharkhen, maître en perfidie, craint une trahison.

Et effectivement, Jérolfe de Brêvisle comprend vite que ses deux acolytes sont dangereux. Par une indiscrétion, il a pu déterminer qu'Ariosto a dérobé une Connivence Impériale. Et cela ne lui plaît pas du tout. Car il sait pertinemment que là où sont les Connivences Impériales, les Clercs Obscurs veillent. Il se prépare donc à se séparer de ses deux « amis ». Mais auparavant, ayant presque achevé de déchiffrer les carnets de Solidone, il veut tenter de transformer une salanistre en Gros. Ses achats de plus en plus étranges convainquent Sharkhen que l'humain veut le trahir. Heureusement, il connaît le repaire du légat où ce dernier cache ses notes. Le drakonien décide donc de l'éliminer. Il lui sera toujours possible d'utiliser ses travaux.

Engrenages

C'est par une belle nuit qu'un Saphirin assassine Jérolfe de Brêvisle et agresse sa compagne temporaire, une courtisane, Elwina Bellegorge. Pendant ce temps Ariosto et Sharkhen se rendent à la garçonnière du légat (dans le Deuxième Cercle). Hélas, celle-ci fait déjà l'objet d'une fouille en bonne et due forme par un groupe de malandrins associés à la courtisane. Un affrontement a lieu. Il tourne vite à l'avantage d'Ariosto et de Sharkhen, assisté d'un Démon. Les trois cambrioleurs sont achevés sans pitié. Les carnets de Solidone sont emportés par Sharkhen qui les dissimulent dans son bureau à l'Ambassade mercerine.

Ariosto est alarmé par cet imprévu. Puisque les cambrioleurs sont morts sous les coups enragés de Sharkhen et du Saphirin, il est impossible de savoir qui les envoyait. Le farfadet a peur que quelqu'un ait compris son complot. Il redoute aussi le drakonien dont il vient de découvrir la véritable nature.

Les deux Saisonins décident de faire enlever l'ancien professeur de Jérolfe, un érudit renommé pour ses travaux sur la cryptographie. Ils espèrent que ce Fulmir saura compléter les notes de son élève.

Mais l'intervention des Rôles lors de la tentative achève de convaincre le farfadet. Il se sent pris dans un engrenage complexe. Sharkhen, lui, fait semblant de ne pas s'en émouvoir. Les Rôles sont le grain de sable qui mettra en échec la machination d'Ariosto.

Intrigues

Par leur enquête, et aussi selon leur degré de discrétion, les Rôles provoquent différents événements. Il est probable que différentes questions et recherches sur le vol d'archives de l'Ambassade janrénienne intéressent Alyze d'Olbédrane, l'Ambassadrice. Celle-ci contacte les Rôles afin d'en savoir plus. Elle peut choisir un lieu de rencontre neutre, comme le hall de Préceptorale ou bien une taverne du Deuxième Cercle. L'Ambassadeur mercerin convoque aussi le Rôle qu'il a engagé afin d'en savoir plus. Gageons que ce dernier sera prudent depuis les paroles de méfiance de Fulmir sur les éminences grises de l'Ambassade mercerine.

Assassinats et enquêtes

Après l'agression chez Fulmir, Elwina décide de se calfeutrer dans ses appartements au Doux Souvenir, elle ne veut voir

personne. Les propriétaires sont d'accord, pour l'instant... Mais Ariosto envoie deux assassins des Traboulienne pour supprimer la belle.

Si un Rôle est présent, il pourra tenter de sauver Elwina (Épreuves 4) et, éventuellement, interroger les assassins pour découvrir leur commanditaire (Épreuves ou Maraude, 5). Il devra alors se rendre dans le Quartier des Traboulienne pour rencontrer Mélano, un Prince Voleur sans pitié ni remords. En échange d'une belle somme (Société, 4), il veut bien décrire son employeur : un farfadet peu loquace (un comble !) revêtu d'un lourd manteau noir couvert de la poussière du Quartier des Ombres.

Si Elwina est assassinée, la Milice des Sens enquête. Elle conclut rapidement à un assassinat commandité par un client jaloux.

Quant au meurtre de Jérolfe de Brêvisle, il n'intéresse pas la Milice des Sens. Elle ne s'occupe jamais des crimes sur les étrangers. Le fait qu'il ait été un membre d'Ambassade ne change rien. Ceux là n'ont qu'à rester dans leur Quadrant.

Les Sens des Palais

Si les Rôles manquent réellement de discrétion dans leur enquête, la Milice des Sens peut intervenir. Voici des cas typiques motivant une enquête :

- l'implication directe des Ambassades dans l'Intrigue ;
- la propagation de rumeurs sur une Connivence Impériale retrouvée ;
- des questions insistantes sur Solidone et les complots des Ambassades juste avant l'Édit des Gros.

Dès lors, Éminence, vous pouvez vous reporter à l'Intrigue Poison diplomatique afin d'introduire Sordœil le Milicien. Cet homme taciturne et compétent pourra être un nouvel acteur de cette Intrigue.

Harcèlement

Lorsque les Rôles se font un peu trop remarquer, Ariosto et Sharkhen décident d'en finir avec eux. Le Conjurateur drakonien essaie de les assassiner chacun séparément, grâce à des Saphirins (Épreuve 3). Rapidement, les Rôles vont devoir comprendre qu'ils doivent rester groupés pour survivre. Louer une grande chambre dans une auberge du Troisième Cercle est une idée, mais ils sont alors en périphérie de la ville. Se réunir tous dans la demeure d'un d'entre eux ou mettre leurs fonds en commun pour en acheter une, rapidement, peut aussi être un choix intéressant.

Ariosto tend des embuscades en utilisant sa magie. Acculé, il fait enfin appel à des Mages mercenaires, des Éclipsistes spécialisés dans l'élimination directe

Les Mercenaires Éclipsistes



Épreuves : 4
(Qualité 3, Équipement 1)



Maraude : 3
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 1)



Occulte : 5
(Qualité 3, Équipement 2)

Note :
Ces Éclipsistes sont capables d'utiliser leur magie pour augmenter leur Trait Épreuves, comme un Obscurantiste.

Si les Rôles ne font pas le poids, ils feraient mieux de s'enfuir. Par contre, ils ont alors une nouvelle piste : la Haute Demeure abymoise, où se recrutent ces individus. En cas de victoire, les Rôles peuvent interroger un Éclipsiste. Celui-ci n'hésite pas à donner le nom du farfadet, qu'il connaît forcément, afin d'assurer sa survie. Évidemment, ce n'est guère suffisant. La Milice ne s'intéresse pas à l'affaire et les Rôles n'ont pas les moyens d'affronter publiquement Ariosto. À moins de s'allier à un Ambassadeur.

S'ils contactent l'Ambassadeur mercerin, celui-ci se renseigne. Il apprend vite que le farfadet a rencontré Sharkhen et il commence à douter de son conseiller.

L'Œil des Abysses

En s'intéressant aux Connivences Impériales, et en posant sans doute des questions indiscrètes (notamment aux Advocatus Diaboli), les Rôles attirent certainement l'attention. Cela dépend principalement de leurs capacités à se tirer de la situation. Mais un Carmin, envoyé par les Clercs Obscurs, peut enlever un Rôle pour l'interroger, de façon musclée (Épreuves, 6). L'ouverture d'une alcôve dans la Bibliothèque Opaline et l'assassinat d'un Advocatus Diaboli ont rendu nerveux les notaires des Abysses. Un Carmin est un Démon puissant et intelligent. Les Rôles peuvent donc négocier une entente mutuelle. Il faut bien se dire que, du point de vue du Carmin, ce seront toujours les Rôles qui ont été aidés et ont donc une dette envers lui. Bref, cette alliance est dangereuse.

sauf si un Rôle veut se lancer pleinement dans la Conjuration. Il dispose alors d'un parrain exigeant.

Révélations

Si les Rôles s'attirent la confiance de l'Ambassadrice janrénienne et lui prouvent qu'Ariosto a participé au vol des archives, alors Alyze leur révèle le chantage dont elle fait l'objet. Elle espère que les carnets de Solidone pourront faire tomber le farfadet. Négocier une intervention de la Milice des Sens avec les Gros est possible. Mais Alyze préfère garder le secret des carnets de Solidone.

Quant à Sharkhen, il peut être confondu par les Saphirins qu'il invoque. C'est un peu sa signature. Comme c'est le plus proche conseiller d'Yfangre, les Rôles peuvent le soupçonner assez vite. Les informations récoltées auprès des Saisonins et des Advocatus Diaboli font le reste. Démasqué, Sharkhen entre dans une rage terrible. Il s'en prendra à tout le monde, Yfangre compris. Au seuil de la mort, il rit de bon cœur et n'hésite pas à livrer le nom d'Ariosto.

Le farfadet, lui, sera prévenu par un Démon mineur... Les paroles de Sharkhen lui parvenant, Ariosto sera terrifié et se rendra à la Bibliothèque Opaline afin d'y remettre la Connivence Impériale...

Chronologie

J – 1 an	Jérolfe de Brêvisle découvre un fragment des carnets de Solidone.
J – 4 mois	Dispute publique entre Ariosto et Ridelune au sujet de la demande de salanistre.
J – 3 mois	Ariosto et Sherkhan dérobent la Connivence Impériale de Tanis. Ariosto fait chanter Alyze d'Olbédrane, Ambassadrice janrénienne.
J – 2 mois	Jérolfe de Brêvisle s'associe à Ariosto et Sherkhan
J – 45	Vol des archives de l'Ambassade de Janrénie
J – 13	Jérolfe de Brêvisle a saisi la nature pervertie de ses deux acolytes
J	Mission de surveillance confiée par Yfangre de Molonstonde à un Rôle. Assassinat de Jérolfe de Brêvisle sous les yeux d'un Rôle.
J + 1	Au soir : agression de Fulmir, intervention des Rôles pour le sauver.
J + 2	Tentative d'assassinat d'Elwina Bellegorge
J + 3	Un Saphirin tente d'assassiner les Rôles un à un.
J + 5	Embuscade des Éclipsistes mercenaires.

ARIOSTO

« Je crois que l'on peut toujours arranger les choses ».



Ariosto

Épreuves : 1
(Qualité 0, Équipement 1, Compagnon 0)

Maraude : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)

Savoir : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Société : 3
(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 0)

Occulte : 4
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 0)

Atouts :
Petit, Petite Chasse, Funambulisme, Abymois, Mage éclipsiste, Quadrant mercerin.

Allégeance :
Masque 1, Printemps 3.

Allure

Ariosto est un farfadet qui porte une barbe noire parfaitement taillée. Les nécessités de sa fonction lui font préférer des tenues simples, sombres et discrètes. En toute occasion, il est revêtu d'une lourde cape couverte de la poussière du Quartier des Ombres. On a ainsi toujours l'impression, au premier abord, d'avoir affaire à un voyageur récemment arrivé en Abyme.

Histoire

Le Sycophante éclipsiste est un pur produit d'Abyme. Bien sûr, il a dû séjourner à l'Invisible Demeure pour y recevoir sa formation. Mais à part ce petit écart, il est toujours resté fidèle à Abyme, sa ville. Rapidement, la position défavorisée du Cryptogramme-magicien l'a agacé. Il est temps pour les Mages d'exercer un rôle politique d'importance au sein des Royaumes. C'est pourquoi il a rejoint la cabale du Voile.

L'Invisible Demeure l'a chargé d'espionner les Advocatus Diaboli afin de détecter les éventuels pratiquants de la Sorcellerie en Abyme. Mais surtout, Ariosto doit surveiller les agissements des Ambassadeurs et prévoir leurs conséquences pour l'Ordre.

Évidemment, la grande majorité des Mages ignore la fonction d'Ariosto. Ainsi, le farfadet est vu comme un Éclipsiste sans grande envergure. Mais ce point de vue change. Depuis qu'Ariosto s'est brouillé avec Ridelune, on commence à le considérer différemment. Le farfadet a publiquement désapprouvé l'attitude trop molle de la fée noire vis-à-vis de la politique abymoise. Quant à Ridelune, elle a reproché à Ariosto sa dernière frasque : il a demandé aux Gros qu'on remette une salanistre et un antidote au Cryptogramme ! Il a fallu toute la diplomatie de la fée noire pour éviter un emprisonnement au farfadet. C'était il y a quatre mois, mais les Mages en parlent encore !

Ce qu'il sait

La Connivence Impériale

Sa présence dans l'alcôve est un signe du destin ! C'est la preuve que le combat du Voile est fondé et que la Janrénie doit payer pour avoir osé démanteler sa Haute Demeure. Mais pour l'instant, cette Connivence doit surtout servir à instaurer une Ambassade pour le Cryptogramme-magicien.

L'Ambassadrice janrénienne

Il faut s'en méfier ; Alyze d'Olbédrane saura utiliser la moindre erreur pour se rebeller.

Sharkhen

Ce drakonien est un être trop dangereux. Il a révélé sa nature bestiale lors de la lutte contre les cambrioleurs. Il est bien capable d'assassiner toute personne osant le contredire ! Il faut trouver un moyen de se débarrasser de lui, mais discrètement, sans éveiller sa suspicion. Il faut aussi se méfier des ombres et des Démons...



Preuves & Indices

Ariosto peut être trouvé en différents endroits. Chez lui bien sûr, dans le Quadrant mercerin. Mais il fréquente assidûment le Moulin où se retrouvent les Éclipsistes. On l'y trouve presque tous les soirs. La journée, il se mêle aux nombreux fonctionnaires de l'Ambassade mercerine où il occupe un poste mineur.

Chez lui

Ariosto a décidé de vivre dans le Troisième Cercle. Il habite à l'intérieur de l'enceinte de l'ancienne forteresse qui sert aujourd'hui d'Ambassade mercerine. Le farfadet est ainsi protégé. Même si on surveille sa demeure, il est difficile de le suivre. Car il plonge directement dans la foule compacte du marché mercerin. Utilisant ses talents et sa taille pour se faufiler entre les étalages et louvoyer entre les personnes, Ariosto est toujours capable de fausser compagnie à ses poursuivants. De plus, sa maison donnant sur le marché, les rues sont toujours fréquentées et il est difficile d'y pénétrer. Au cas où, c'est une masure de type médiéval tout à fait classique. Décorée de riches meubles et de tapisseries élaborées, elle indique le niveau de vie réel du farfadet, loin de son humble apparence. Évidemment, tout est à sa taille, y compris les marches d'escalier qui mènent à la cave. Les Rôles un peu grands doivent donc être prudents sous peine de s'y rompre le cou. Cette cave est peu intéressante. Elle contient des denrées. Mais quelques pierres peuvent être enlevées pour révéler un coffre-fort fermé par la magie des Danseurs (Maraude, 6). Si l'on parvient à l'ouvrir, on peut trouver :

- une correspondance venue de l'Enclave boucanière et cryptée ;
- une bourse contenant des pierres précieuses ;
- un phylactère... normalement rendu invisible par un enchantement d'Ariosto. C'est celui de la Connivence Impériale. Il s'agit d'un tube en écorce de hêtre qui protège un parchemin. Un ruban cramoisi se love tel un serpent tout autour et en empêche l'ouverture. Il est maintenu par deux sceaux de plomb, l'un représente les anciennes armoiries de l'Armgarde, l'autre le blason personnel de Tanis (aujourd'hui réutilisé par la confrérie des Sœurs de Tanis). Enfin un troisième sceau, fait de pâte de verre, porte le symbole des Abysses. Tout Conjurateur peut le reconnaître.

Évidemment, il faut que les Rôles soient capables de repérer et d'ouvrir le coffre-fort puis de voir, par magie (Maraude, 8), le phylactère.

Au Moulin (Société, 4)

Point de réunion des Mages de l'Éclipse, ce moulin magiquement aménagé situé dans le Quartier des Ombres est le centre de bien des intrigues tissées par les Éclipsistes. Ici, ce

n'est un secret pour personne qu'Ariosto et Ridelune sont en conflit. Évidemment, les avis sur la question sont partagés. Beaucoup regrettent la frilosité de la fée noire. Sa relative discrétion et son retrait de la vie politique abymoise ne siéent pas à un Haut Mage de l'Éclipse. D'un autre côté, les revendications d'Ariosto sont trop en contradiction avec les Codats du Cryptogramme. Bref, la grande majorité des Éclipsistes préfère une voie médiane. La participation aux intrigues de la cité derrière l'enseigne de l'Ambassade mercerine est amplement suffisante. D'autant plus que l'Ambassadeur mercerin grince des dents lorsqu'il entend parler d'Ariosto. Enfin, personne ne sait qu'Ariosto est en réalité un Sycophante.

Conseils d'interprétation

Vous êtes un mélange détonnant de farfadet, de Sycophante et d'Abymois. Sans doute beaucoup moins bavard et charismatique que ceux de votre espèce, vous n'en avez pas moins une verve rhétorique qui surprend chez un individu qui s'attache à paraître aussi terne. Vous avez su cultiver votre curiosité innée. Peu de chose vous échappe. C'est un vrai talent pour votre fonction. Par contre, on ne peut pas dire que l'Invisible Demeure ait réussi à faire de vous un parfait agent. Vous êtes trop indépendant d'esprit... et trop ambitieux.

Sharkhen

« Vous voulez vraiment mourir ? »

Allure

Ce drakonien marche en Abyme en plein jour. Il n'utilise ses pouvoirs de métamorphose que pour des raisons bien précises. Du coup, chacun connaît sa véritable nature et Sharkhen en joue admirablement bien. C'est donc un être écailleux à la maigreur excessive. Il aime néanmoins porter des vêtements humains, légèrement retouchés, dignes d'un seigneur.

Histoire

Sharkhen est né dans les Monts Drakoniens. Comme l'immense majorité de ceux de sa race, il a voué toute son existence au Masque. Il a rencontré Yfangre de Molonstonde alors que celui-ci guidait un convoi vers l'Empire de Keshe. À cette époque, Sharkhen faisait partie d'une troupe de pillard. Un combat a eu lieu. Les drakoniens ont été écrasés, mais Sharkhen a convaincu Yfangre de son utilité. Tous deux ont donc organisé un contrôle poussé de la passe en obligeant les caravanes à respecter les demandes d'argent d'Yfangre pour les protéger. Un racket, en somme. Sharkhen a rapidement su enchaîner son nouveau compagnon. Depuis, ils sont inséparables. Yfangre considère, à tort, Sharkhen comme un ami.

Ce qu'il sait

Ariosto

Ce n'est qu'un imbécile peureux. Il risque de faillir et alors, il faudra l'éliminer. En attendant, il faut faire en sorte que tous les soupçons portent sur lui... L'objectif est de le discréditer puis de l'assassiner.

La Connivence Impériale

Difficile de dire s'il s'agit d'un vrai ou d'un faux laissé dans l'alcôve par un agent du Masque. Mais dans ce dernier cas,



SHARKHEN

Épreuves : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Maraude : 3
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 2)

Savoir : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Société : 3
(Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 0)

Occulte : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)

Atouts :
Gémellité, Protéiforme, Mercerin, Quadrant mercerin, Corps diplomatique, Anticipation, Beauté fatale, Diplomate, Conjurateur.

Allégeance :
Automne 3, Masque 2, Ombre 7

le subterfuge est parfait ! Vendue aux plus offrants, la Connivence circulera, créant de nouvelles rancœurs parmi les Royaumes héritiers de l'Armgarde. La guerre sera peut-être au rendez-vous !

Les carnets de Solidone

Il faut les conserver. Ils permettront de faire vaciller le pouvoir des Gros et des Gens d'Acier. Alors les Ambassades seront sans contrôle. Les intrigues règneront définitivement. Le Masque pourra étendre son aile sur la ville... et affermir son contrôle sur les Abysses.

Jérolfe de Brêvisle

Il est dommage d'avoir dû l'éliminer si rapidement. C'était un Inspiré, sa Flamme aurait pu être dérobée. Mais il n'était pas possible de faire appel à un Voleur de Flamme. Enfin, cela fait tout de même un ennemi du Masque de moins en Abyme ! Peut-être que d'autres s'intéresseront à la mort de l'un des leurs ? Et alors, eux aussi périront...

Preuves & Indices

À l'Ambassade mercerine (Société, 3)

Sharkhen est vu pour ce qu'il est : un drakonien, donc un être dangereux dont on connaît peu de choses. Beaucoup sont étonnés de l'intelligence dont il fait preuve, alors qu'ils considéraient les drakoniens comme des sauvages. Tous se reconnaissent à dire que c'est un homme efficace dans sa fonction. Mais il fait régner la terreur autour de lui. Chacun craint que l'un de ses Démons ne soit à l'affût, écoutant chaque parole échangée. Les plus hardis pensent même qu'il exerce un certain contrôle, négatif, sur Yfangre de Molonstonde.

Enfin, les mieux renseignés peuvent affirmer qu'il rencontre souvent un Éclipsiste. Un petit farfadet qui a fait du bruit récemment, au Cryptogramme-magicien.

Si les Rôles parviennent à pénétrer dans son bureau, ils pourront découvrir :

- des rapports d'activité de différents espions infiltrés dans les autres Ambassades, mais aussi dans le Palais des Gros (Maraude, 2) ;
- des fonctionnaires mercerins sont aussi surveillés. Il y a notamment deux gros dossiers sur Ariosto (qui travaille à l'Ambassade) et Jérolfe de Brêvisle (on fait état de ses liens avec Sombreçonge et de la puissance de sa famille dans la Cité des Mages) (Maraude, 4) ;
- les carnets de Solidone sont cachés dans l'ombre d'un meuble qui sert de cache. Ils sont accompagnés des notes de Jérolfe. On peut ainsi comprendre le sujet des carnets. Mais ce n'est pas suffisant pour opérer la transformation de la salanistre. Il faut continuer le travail de Jérolfe. Détecter cette ombre est particulièrement difficile, sauf pour un Conjurateur ou un familier des Abysses. Elle résulte d'une Connivence de Sharkhen (Maraude, 6).

Auprès des Saisonins (Société, 5)

Comme Sharkhen ne fréquente pas vraiment les Saisonins présents en Abyme, il n'est pas connu. Mais certains agents du Conseil des Décans présents dans la ville ont déjà entendu son nom. Si les Rôles font de réelles recherches sur lui, notamment dans le Quartier du Lierre, alors un vénérable lutin pourrait bien leur dire que oui, Sharkhen est un être fourbe. Si les Rôles sont des ternes, il n'ira pas plus loin mais développera vraiment sa personnalité machiavélique. Par contre, si un Rôle est un Inspiré, le vénérable n'hésitera pas à dire que Sharkhen est un vil agent du Masque et qu'il faut donc l'empêcher de nuire.

Les Advocatus Diaboli (Occulte, 3)

Si un Rôle dispose d'un contact au sein de cette caste à part, il pourra se renseigner. Sharkhen étant un Conjurateur accompli, il est loin d'être inconnu. Il est même réputé pour jouer avec ses Connivences de façon particulièrement ambitieuse. De fait, certains Advocatus Diaboli, qui ne supportent pas que l'on considère la Conjuration comme un jeu, ne l'apprécient guère. L'Advocatus Diaboli était effectivement en contact avec Sharkhen, mais pour une Connivence mineure. Le genre de chose qui ne justifie pas un assassinat. D'ailleurs, les enquêteurs venus des Abysses se concentrent sur un autre Conjurateur qui croule sous les dettes. Ils sauront bien le faire avouer !

Enfin, Sharkhen est réputé pour sa maîtrise de la Conjuration de Saphirins. Ce peut être un indice intéressant puisque les Rôles font toujours face à des Saphirins.

Conseils d'interprétation

Vous êtes un agent du Masque. La Perfidie est votre arme. Les humains ne sont que des pions. Leur essence même est d'être contrôlée, tout comme les autres Saisonins. Vous avez pourtant du mal à faire face à ceux qui vous résistent. Ceux-là sont dangereux. Et alors, rien ne peut empêcher votre rage de s'exprimer. Seule la mort de vos ennemis, ceux du Masque, parvient à vous apaiser. Très calme en apparence, la moindre tension fait de vous une boule de nerf agressive. Votre mâchoire se crispe, vos muscles roulent sous votre chair molle, des sifflements inquiétants perturbent votre élocution.



YFANGRE DE MOLONSTONDE

« Mes chers amis, recentrons le débat ! »

ALLURE

Un ogre mature habillé richement. Loin d'un stéréotype éculé, Yfangre est un individu dont la courtoisie est légendaire en Abyme. À tel point que, dans le milieu des Ambassades et du Palais des Gros, « faire l'Yfangre » désigne quelqu'un qui sait toujours comment et quand parler. Malgré tout, cela ne l'empêche pas d'agir avec panache et d'être un rhéteur hors pair. Pour Yfangre, la diplomatie est une guerre de mots, avec ses règles propres...

YFANGRE DE MOLONSTONDE



ÉPREUVES : 1
(Qualité 0, Équipement 1, Compagnon 0)



MARAUDE : 2
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)



SAVOIR : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Embrasie, Mercerin, Quadrant mercerin, Ambassadeur, Compagnie mercenaire, Botte secrète.

ALLÉGEANCE :
Été 3

HISTOIRE

D'aussi loin qu'il s'en souvienne, Yfangre a toujours vendu ses talents. La République mercenaire a donc été son pays d'accueil. Sans doute un peu différent des siens, toujours prompts à dégainer, Yfangre pense d'abord à la meilleure méthode de vaincre. Il a ainsi appris à écrire. Afin d'envoyer des missives aux villes qu'il devait assiéger. Le style vivant et prenant de ses lettres obtenait des résultats incroyables. Un nombre de ville croissant préférait se rendre plutôt que de vivre les descriptions littéraires que l'ogre présentait. Par la suite, Yfangre est ainsi devenu diplomate, négociant les traités. La plupart de ses confrères le considérant avec amusement, sans méfiance, il a commencé sa nouvelle carrière avec un succès fulgurant. C'est en Abyme qu'il la termine désormais. Et assurément, pour les gens de sa corporation, c'est un honneur incomparable !

Il règne sur la hiérarchie de l'Ambassade avec autorité et habileté. Son plus grand talent est de s'attirer la franche amitié de ceux qu'il côtoie. Sa personnalité et son charisme lumineux, tel le soleil, marqueront l'Ambassade mercerine bien après son départ.

CE QU'IL SAIT

JÉROLFE DE BRÊVISLE

C'est bien connu, ce jeune légat de Sombreçonge était un passionné de cryptographie. C'était aussi un homme de valeur. Certes, il avait du mal à dissimuler ses vices, ce qui ne pouvait qu'en faire un mauvais intrigant. Mais la flamme de son regard donnait l'impression qu'il était béni de la Dame de l'Été. Son assassinat est donc bien étrange.

LE COMPLOTEUR DÉNONCÉ

Yfangre cherche à savoir qui accuse la lettre anonyme qu'il a reçue (Aide de jeu n°2). La mort de Jérolfe juste après qu'Yfangre ait reçu cette lettre est bien étrange. Se peut-il que ce soit Jérolfe le comploteur dénoncé ? Qui l'a tué alors ? Afin d'éviter de trop attirer l'attention, il vaut mieux commencer par surveiller ce Fulmir. Peut-être que le complot visait justement à incriminer Jérolfe ! Discrétion et habileté vont être nécessaires pour mener à bien cette affaire.

SHARKHEN

Il a toujours été un être étrange. Mais bon, c'est normal : c'est un automnin. Yfangre n'a jamais eu d'occasion de se plaindre de lui pourtant. C'est un serviteur fidèle et un conseiller zélé. C'est aussi un maître dans l'art de la manipulation et nombre de cas problématiques ont pu être réglés par son intervention, toujours discrète, toujours habile. En fait, il faudrait peut-être consulter Sharkhen sur cette affaire...



Ariosto

Ce n'est pas un mauvais bougre. Simplement, comme tous les farfadets, il parle trop. Et ses idées ne sont pas les bonnes ! Il ne faut pas exagérer, le Cryptogramme est puissant. Mais de là à lui reconnaître l'apanage des Royaumes ! Et puis cette histoire d'Ambassade en propre et de salanistre est un affront à la République mercenaire. Les mercerins ont été assez gentils d'accueillir en leur sein les Mages pour leur permettre de survivre et de prospérer. Voilà un curieux sens de la gratitude. Assurément ce farfadet parle trop. Et parfois, il faut faire taire les bavards... pour le bien de tous, évidemment. Yfangre envisage donc sérieusement de sanctionner Ariosto, malgré l'avis de Sharkhen.

Le vol des archives janréniennes

Des archives de l'Ambassade janrénienne ont été dérobées ? C'est le prix à payer lorsque l'on prêche la paix et que l'on refuse de faire appel à des professionnels. Celles de la République mercenaire sont bien protégées, comme le reste d'ailleurs. Il faudrait peut-être contacter Alyze d'Olbédrane, l'Ambassadrice, afin de lui proposer des gardes efficaces.

Preuves & Indices

Ambassade de la République mercenaire

Yfangre règne sur l'Ambassade mercerine comme un roi en son royaume. Son autorité est sans faille. C'est aussi un chef dont l'autorité rayonne de façon bienveillante sur ses hommes. Malgré les dissensions entre les représentants des Châtellenies, tous se reconnaissent en lui. Mais de ses intrigues, on ne sait rien. Dans le silence de certains coins, les plus hardis peuvent mentionner le nom de Sharkhen comme étant celui de son âme damnée. À eux deux, les Saisonins sont sans doute au cœur de nombreuses intrigues. Des affaires de cœur, d'argent et d'autres choses encore.

Si les Rôles ont l'occasion de fouiller son bureau, ils trouveront :

- une correspondance fournie avec de nombreux personnages éminents à travers l'Harmonde (Maraude, 1) ;
- des lettres provenant des mercenaires qui contrôlent la passe des Monts Drakoniens (Maraude, 1) ;
- la lettre anonyme reçue par Yfangre (Aide de Jeu n°2), mais l'Ambassadeur la remet rapidement au Rôle qu'il a engagé, afin de l'aider... (Maraude, 2)
- un dossier, confié par Sharkhen, sur Ariosto, petit fonctionnaire de l'Ambassade mais aussi membre du Cryptogramme-magicien. Dans les marges, Yfangre a clairement noté son intention de limoger le farfadet. (Maraude, 2)

Palais des Gros (Société, 3)

La réputation d'Yfangre s'étend jusqu'aux Palais. Chaque banquet, chaque réception se doit d'avoir Yfangre parmi les invités pour être une complète réussite. L'ogre n'apprécie pourtant pas trop les fêtes décadentes du Palais des Gros et s'y fait rare. Aussi les flagorneurs ne manquent-ils pas d'écorner la réputation de l'Ambassadeur. On se plaît ainsi à mentionner de nombreux trafics. On dit qu'Yfangre contrôle le commerce entre Abyme et l'Empire de Keshe grâce aux Monts Drakoniens dans lesquels ses larbins sont une menace constante. La présence d'un drakonien à ses côtés est une preuve suffisante. On parle aussi longuement mais vaguement du commerce de certains effluves du Capitule en dehors d'Abyme.

Conseils d'interprétation

Vous êtes l'archétype de l'homme dont le savoir-vivre est sans faille. Mais vous êtes aussi un homme chaleureux, un de ceux qui savent communiquer avec des foules entières, qui savent faire rêver par de simples mots. Votre grand talent est de savoir vous attirer la sympathie, de faire en sorte que l'on parle de vous, généralement en bien. Du coup, on en oublie vos erreurs et vos défauts. Car vous n'en êtes pas exempt. Vous cachez de nombreux secrets et actes peu glorieux. Si cela venait à être découvert, nul doute que vous sauriez pourtant vous en tirer !

Fulmir

« Il a fait ses choix, ce n'est pas à moi de les assumer. Alors qu'on me laisse rentrer chez moi ! »

Allure

Vieux nain qui a toujours vécu parmi les hommes, Fulmir aime cultiver l'apparence classique de l'érudit. Il n'est donc pas rare de le voir se promener en robe professorale. Parfois, il revêt même la toge blanche des maîtres de Préceptorale.

Histoire

Fulmir a quitté l'Équerre il y a bien longtemps de cela. Amoureux du savoir, il s'est dirigé vers Préceptorale. La rigueur et la discipline ne le dérangèrent pas outre mesure. Son don pour l'algèbre fut remarqué par tous. Hélas, ce don était surtout un frein pour un Itinérant. Fulmir préférait la recherche et l'étude personnelle à l'enseignement. D'autant qu'il ne pouvait faire partager son amour irraisonné des chiffres à des paysans se satisfaisant des bases de l'alphabet et du calcul mental. Il se tourna alors vers l'univers universitaire des grandes cités. De fil en aiguille, il débarqua en Abyme. C'est là qu'il apprit la cryptographie. Ce fut d'abord un gagne-pain intéressant, ce fut ensuite une nouvelle passion.



FULMIR



ÉPREUVES : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



MARAUDE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 8
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 2)



SOCIÉTÉ : 1
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

OCCULTE : 1
(Qualité 0, Équipement 1, Compagnon 0)

ATOUTS :
Petit, Jugement de la Ligne, Voie franche, Janrénien, Quartier du Clair-Obscur, Érudit.
ALLÉGEANCE :
Aucune

Désormais, Fulmir est un Maître Cryptographe reconnu. C'est aussi un professeur émérite d'algébrique à la Grande Université d'Abyme. De temps en temps, il aime renouer avec son passé en donnant quelques cours aux démunis, dans le Hall de Préceptorale à l'Ambassade urguemande. Mais cela est de plus en plus rare.

CE QU'IL SAIT

Jérolfe de Brêvisle aimait cette alliance de chiffres et de mots. La seule autre passion pouvant rivaliser avec la cryptographie était la musique de sa viole. Jérolfe composait de sublimes mélopées en quelques instants. C'était comme une forme d'instinct. Mais Jérolfe ne travaillait pas assez la musique. Ses fonctions ne pouvaient permettre trop de passe-temps. Issu d'une famille très importante de Sombreçonge, Jérolfe prenait sa tâche de légat très à cœur. Mais ces derniers temps, il était fasciné par un texte divisé en plusieurs fragments. Son cryptage était vraiment particulier. Jérolfe refusa toujours de livrer quelque indication sur ce texte mystérieux. Tout juste exposa-t-il le système général utilisé. Son obsession était de recomposer ce texte pour le déchiffrer entièrement. Il s'était ainsi allié à deux individus dangereux. Sans dire leur nom, il affirma que l'un était un intime de l'Ambassadeur mercerin. L'autre un Mage discret mais sûrement redoutable.

Jérolfe était persuadé que les derniers fragments de ce texte se trouvaient à l'Ambassade janrénienne. Il fit donc plusieurs fois la demande de consulter les archives. Sans succès.

Quel rapport avec les Connivences Impériales ? Pourquoi avoir, dans sa dernière missive, conseillé de quitter la ville ? Serait-il possible que ce texte ait été une Connivence Impériale perdue ? Ou bien plus simplement, les notes préparatoires de cette Connivence, perdues durant l'Édit des Gros ? Cela est bien possible puisque le texte date de plus de deux cents ans.

Il existe une bibliothèque en Abyme où est entreposé tout ce qui a trait aux Connivences. Malheureusement, son accès est réservé à l'élite abymoise et nul autre ne sait où elle se trouve. Se pourrait-il que Jérolfe ait découvert les premiers fragments en son sein ?

PREUVES & INDICES

À LA GRANDE UNIVERSITÉ (SAVOIR 2)

Fulmir est réputé. Ses cours d'algèbre attirent de nombreux étudiants, malgré leur complexité toujours croissante. On raconte même qu'il a formé des espions de différents Royaumes, afin de crypter des documents importants. C'est sans doute faux. Personne ne s'inquiète de son absence puisque, officiellement, le nain est parti pour Liturgia. Il est peut-être encore possible de le retrouver chez lui avant qu'il ne parte.

LA DERNIÈRE LETTRE DE JÉROLFE

Fulmir confie cette lettre aux Rôles après qu'ils l'aient sauvé (Aide de Jeu n°3). Elle évoque les Connivences Impériales.

CONSEILS D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un nain qui a consacré sa vie à l'étude des chiffres. Il n'y a rien d'autre qui vous intéresse. Habituellement, vous ne supportez pas que l'on vienne vous déranger ou que l'on remette en doute vos théories. Jérolfe de Brêvisle était l'un de vos rares amis. Lui aussi consacrait sa vie à ce passionnant sujet. Mais ses pulsions et son impétuosité l'ont condamné. Vous ne voulez pas faire la même erreur. Vous avez peur. Abyme est une ville dangereuse, on l'oublie trop facilement. On oublie aussi ses vrais maîtres : les Advocatus Diaboli. En

fait, vous êtes tout simplement prêt à n'importe quelle compromission pour pouvoir retourner à vos études. Y compris oublier Jérolfe et sa quête. Y compris abandonner un groupe d'aventuriers trop curieux...

ALYZE D'OLBÉDRANE

« Il y a toujours une autre solution. »

ALLURE

Cette femme de quarante-quatre ans sait jouer de son charisme naturel. Tout en prêtant une attention particulière à ses atours (comme tout noble), Alyze n'a jamais apprécié l'idée de jouer de ses charmes pour s'attirer la sympathie. Elle laisse ce plaisir aux courtisanes et autres dames de compagnie. Elle, c'est par la force de son caractère qu'elle plie les hommes à sa volonté.

Elle n'en est pas moins une femme d'excellente compagnie, sachant parfaitement utiliser les règles de l'étiquette à son profit.

ALYZE D'OLBÉDRANE

ÉPREUVES : 1
(Qualité 0, Équipement 1, Compagnon 0)

MARAUDE : 3
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 1)

SAVOIR : 3
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)

SOCIÉTÉ : 5
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 0)

OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Janrénienne, Ambassadrice, Quadrant janrénien, Corps diplomatique.

ALLÉGEANCE :
Muses 1

HISTOIRE

Alyze d'Olbédrane est issue de la haute noblesse de Mortencre. Après avoir été Maire et avoir siégé à la Loge, Alyze est devenue une proche conseillère de la Première Ministre. Il y a six ans, elle a été envoyée afin de veiller au maintien des intérêts de la Loge par l'Ambassadeur de Janrénie. À la mort de l'homme, Alyze a hérité de la charge. Depuis, elle veille bien à se faire appeler Ambassadrice. C'est purement anecdotique, mais elle y tient. Plus sérieusement, elle s'attache à répandre l'idéal des Sœurs de Tanis. Elle espère ainsi bien changer les idées misogynes de Siniath Panangol, l'Ambassadeur urguemand. Elle possède pour cela du soutien du Maître de Préceptorale en Abyme. La Fraternité a effectivement élu domicile au sein de l'Ambassade urguemande. Magnence de Kercyan, son Grand Échevin, est un ami commun de Simiath et d'Alyze, malgré ses origines liturges. Il est aussi ouvert au nouvel idéal de la Janrénie.

CE QU'ELLE SAIT

Ariosto, un Mage, a réussi à s'emparer d'un phylactère contenant une Connivence Impériale. À l'heure actuelle, il est impossible d'affirmer que ce phylactère est un faux. Il faut contacter les Clercs Obscurs, ce qui n'est pas chose aisée. Mais dans ce cas, l'affaire serait ébruitée. Et il est inconcevable d'entacher le nom de Tanis par des rumeurs de pacte avec les Hauts Diables. Les adversaires politiques janréniens de la Loge seraient trop heureux de discréditer le symbole même des Sœurs de Tanis. Il vaut donc mieux soutenir l'idée saugrenue d'Ariosto de lui confier le statut d'Ambassadeur du Cryptogramme-magicien. Après tout, Abyme est loin de la Janrénie.

Il y a eu un vol dans les archives de l'Ambassade. Des textes sans valeurs ont été subtilisés. Mais, parmi ceux-ci, il y a des carnets censés appartenir à Solidone. C'était un herboriste alchimiste attaché à l'Ambassadeur janrénien, juste avant l'Édit des Gros. Pour beaucoup, c'était surtout un charlatan et un parasite vivant sur le dos de l'Ambassade. Il aimait s'entourer de mystères et parler par phrases sibyllines. Aussi, ses carnets n'ont jamais intéressé personne. Et dans la cohue provoquée par le déménagement de l'Ambassade, de nombreux textes ont été perdus ou dispersés. Les carnets de Solidone sont donc tombés dans l'oubli le plus complet. Le vol récent

dans les archives de l'Ambassade est inquiétant... Pourquoi dérober ces textes ? Le plus étrange est qu'un certain Jérolfe de Brêvisle avait demandé à les consulter à plusieurs reprises

Le seul moyen de se débarrasser d'Ariosto est de réussir à l'enferrer dans un scandale qui pourrait lui coûter beaucoup. Dès lors, le farfadet serait bien obligé de s'incliner et de donner le phylactère afin d'éviter la disgrâce, voire la mort. Alors autant jouer son jeu, du moins en apparence, et attendre le moment fatal pour le trahir. Des Rôles curieux et efficaces attireront l'attention de l'Ambassadrice si elle voit que leur piste peut les mener au farfadet...

Ridelune est une alliée. Cette fée noire éclipsiste soutient la Loge, ne serait-ce que parce que la Janrénie est désormais une terre d'accueil pour ses sœurs. Cela, Ariosto ne le sait pas, il faut en jouer pour parvenir à le tromper.

Preuves & Indices

Ambassade de Janrénie

Beaucoup s'inquiètent des récentes paroles d'Alyze d'Olbédrane. Elle a en effet publiquement soutenu l'idée de confier une Ambassade au Cryptogramme-magicien ! (Société, 2)

C'est ici que les Rôles seront sûrs de trouver Alyze d'Olbédrane. À vrai dire, il est même peu probable qu'ils arrivent à pénétrer dans son bureau sans se faire remarquer. Car le lieu communique directement avec les appartements de l'Ambassadrice. Si tel est le cas, et si Alyze ne les a pas déjà montrés aux Rôles, ils pourront découvrir :

- des copies des sceaux de la Connivence Impériale, accompagnées d'une étude très précise. On apprend ainsi que celui des Abysses a été apposé sous les auspices de Haagenti (sceau en pâte de verre). Alyze suppose dans ses notes que Tanis s'était liée au Haut Démon du Cristal ; (Maraude 3)
- un résumé, écrit par un archiviste de l'Ambassade, concernant Solidone et ses carnets. Les Rôles apprennent ainsi qu'il était le Mage et l'herboriste de l'Ambassadeur janrénien en 1203 et qu'il a été exécuté à la suite de l'Édit des Gros. L'Ambassadeur lui avait confié des recherches délicates. Certains carnets de Solidone avaient pu être récupérés par l'Ambassade. Dans la confusion, ces carnets ont été oubliés. Il a fallu que l'archiviste fasse plusieurs recherches afin de comprendre l'ensemble de l'histoire. (Maraude, 4)

Conseils d'interprétation

Vous êtes noble et diplomate. Essayez toujours d'être amicale avec vos interlocuteurs. Mais pas trop non plus ! Un léger sourire est parfait. Vous détestez la violence, celle des armes et des poings. Vous usez rarement de celle des mots, à moins que l'on vous y oblige. Patiente, vous attendez votre heure pour vous débarrasser d'Ariosto.

ELWINA BELLEGORGE

« Par Saint Miasme, vous devez absolument m'aider Sire. »

Allure

Cette courtisane sait habilement jouer de ses apprêts pour mettre en avant ses formes généreuses sans sombrer dans la vulgarité des catins. Âgée d'une vingtaine d'années, sa beauté épanouie affole le cœur de bien des hommes. Enfin, ses cheveux soyeux achèvent de capter le regard des passants et des soupirants.

Histoire

Elwina a su se hisser au rang des courtisanes les plus demandées. Cela n'a pas été trop difficile. Elle a toujours su s'atti-

ELWINA BELLEGORGE



Épreuves : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



Maraude : 4
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 3)



Savoir : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



Société : 4
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 0)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Abymoise, Courtisane, Quartier des Vices, Séduisante, Contacts chez les Princes Voleurs.

Allégeance :
Noxe 1.

rer les attentions bienveillantes. Sa rencontre avec Jérolfe de Brêvisle a été un vrai bonheur. On ne peut dire qu'elle soit tombée amoureuse du beau légat, mais ses yeux lumineux et son charisme flamboyant ont immédiatement attiré la courtisane. Au point de délaisser quelque peu ses autres soupirants. Évidemment, la tenancière du Doux Souvenir, une maison raffinée du Quartier des Vices qui s'est attachée les services d'Elwina, n'apprécie guère ces incartades. Mais comme Jérolfe de Brêvisle est un homme généreux, il a su faire pardonner Elwina.

Malgré son attachement à Jérolfe, Elwina a succombé à la tentation du gain facile. Alliée à un groupe de monte-en-l'air habiles et fantasques, elle leur a servi d'éclaireur pour repérer la riche garçonnière du légat. Alors évidemment, quand elle voit Jérolfe mort, elle craint pour la vie de ses amis et cherche par tous les moyens à les rejoindre.

Ce qu'elle sait

L'homme assassiné est Jérolfe de Brêvisle, le légat plénipotentiaire de Sombreçonge auprès de l'Ambassade mercerine. C'est un musicien hors pair qui maîtrise la viole comme peu d'autres en Abyme.

Jérolfe était en ce moment totalement absorbé par ses travaux. Rien à voir avec l'Ambassade mercerine, non. Il était passionné par le déchiffrage de textes codés. Il venait de trouver des carnets qui l'intéressaient particulièrement. Mais il n'a jamais vraiment dit ce qu'il en était exactement.

Il possédait une garçonnière discrète, dans le Quartier des Vices. C'est dans cet endroit qu'il gardait ses notes et différentes œuvres d'art. Il n'avait qu'une confiance relative dans la sécurité de ses appartements de l'Ambassade. Cette petite demeure était au nom d'un proche ami de Jérolfe. Une sorte de mentor pour lui. Il en parlait avec respect : Fulmir. C'est un professeur émérite de la Grande Université d'Abyme. On doit pouvoir le retrouver là-bas...

Preuves & Indices

La garçonnière de Jérolfe de Brêvisle

C'est une petite demeure du Quartier des Vices. Située dans une rue discrète, elle possède un étage. L'intérieur était sans doute aménagé avec goût. Désormais, ce n'est plus qu'un vaste désordre. En plus des meubles renversés, des œuvres d'art détruites et des feuillets éparpillés, trois corps gisent. Parsemés de blessures et désarticulés, les compères d'Elwina ont dû faire face à des adversaires redoutables... peut-être non-humains.

Il est possible de chercher quelque indice intéressant sur les lieux :

- outre de nombreuses tablettes d'ardoise parcourues de chiffres, lettres et codes en tout genre, il y a des palimpsestes usés ; (Maraude, 1)
- on peut lire des poèmes courtois ou érotiques, une ou deux partitions ; (Maraude, 1)
- enfin, des lettres officielles d'autres émissaires de châtellenies mercerines et d'autres venant de Fulmir, dont une est plutôt intéressante (Aide de Jeu n°1). (Maraude, 2)

Au Doux Souvenir (Société, 1)

Cette maison de plaisir prestigieuse se contente de fournir un personnel humain ou saisonin. Ici on préfère miser sur la qualité que sur l'excentricité exotique. Elwina Bellegorge est l'une des pensionnaires les plus charmantes. Mais Jérolfe de Brêvisle, à force d'efforts, a réussi à relâcher la pression exercée par les propriétaires. Si on en veut un peu à Elwina — de la jalousie surtout –, tout le monde appréciait Jérolfe et se désole de sa mort. L'une des courtisanes pourra raconter qu'un jour, Jérolfe est venu avec un ami (Sharkhen avec une forme humaine). Elle ne se souvient plus de son apparence exacte, mais elle se souvient qu'il avait le corps froid... Même durant et juste après l'acte charnel, tout son être est resté à la même température. Pour la courtisane, c'est la preuve que cet homme n'était pas humain. Elwina, tout à son homme, n'a même pas remarqué ce personnage.

Conseils d'interprétation

Vous êtes une courtisane. Votre vie n'est certes pas un conte de fée, mais rien ne vous a préparé à sombrer aussi rapidement dans l'univers d'intrigue des Ambassades. Jérolfe était un intermède plein de fraîcheur et d'excitation dans votre labeur quotidien. Mais vous découvrez qu'il n'était pas seulement le poète enjoué qu'il se plaisait à incarner devant vous. La mort de vos amis cambrioleurs achève de vous paniquer. Une intuition profonde et terrible vous dit que vous êtes la prochaine victime. Et cela vous paralyse...

Les Lieux

La Mille et Unième Tour

La Haute Demeure abymoise

À côté des trois moulins qui servent d'Académie, cette tour est le symbole de la présence du Cryptogramme-magicien en Abyme. Sa gloire. Certes, le symbole est un peu trop flatteur. Lorsque l'on arrive sur la place des pupitres et que l'on voit cette griffe longiligne se dresser fièrement vers les cieux, on est tenté de penser que le Cryptogramme-magicien est puissant dans la Cité des Ombres. Il n'en est rien. La position privilégiée de la tour — en plein cœur du complexe de l'Ambassade mercerine — indique par contre les rapports étroits qui lient les Mages à la République mercenaire.

Construite durant l'installation des Mercerins, elle est le lieu de rencontre entre les Mages désireux d'offrir leurs services et ceux qui les demandent. Ailleurs qu'en République mercenaire, cette pratique n'est guère appréciée. Mais les Mages doivent bien survivre et l'omniprésence de la Conjuration dans les affaires de la cité est un frein à l'Emprise. Il existe donc des salons privés où les Mages mercenaires reçoivent leurs futurs clients. Un astucieux système de boîtes aux lettres permet aussi d'entrer rapidement en contact avec n'importe quel Mage d'Abyme.

Mais cette tour fait aussi office de Haute Demeure en Abyme, indépendante des Mages liturges. Elle accueille donc les archives, les conseils réunissant les trois obédiences et une bibliothèque dédiée aux textes cryptogrammiques. Mais depuis son installation en Abyme, le Cryptogramme-magicien s'est engagé à fournir de nombreux textes juridiques sur ses lois, son organisation et ses études sur les Démons. Ceci afin que les autorités abymoises, les Advocatus Diaboli et les Ambassadeurs puissent avoir un ensemble de références. Les praticiens de l'Emprise d'Abyme ont désigné l'une des leurs pour occuper la charge de Haut Mage, comme pour toute Haute Demeure. C'est la vénérable fée noire éclipsiste Ridelune qui occupe ce poste depuis trente ans.

Informations

Auprès de l'archiviste, on peut apprendre qu'Ariosto a demandé un sauf-conduit pour l'Opaline, il y a trois mois. Cela l'a surpris puisque le farfadet a toujours critiqué cette pratique de donner copie de tous les actes du Cryptogramme-magicien à la bibliothèque. Si Ariosto voulait consulter un tel acte, il pouvait le faire à la tour. C'est donc bien pour les autres textes qu'il s'est rendu à l'Opaline. (Société, 3)

Ridelune, si les Rôles arrivent à la rencontrer (Occulte, 4), reste très évasive sur Ariosto. Selon les excuses des Rôles pour l'interroger, elle réagit différemment. Au pire, elle congédie ses interlocuteurs, prétextant une fatigue croissante, au mieux elle passe rapidement sur l'affaire de sa dispute avec le farfadet lors de la dernière réunion des trois obédiences.

Il y a un Tribun en Abyme. Bien que son rôle de notaire soit réduit au minimum, la présence d'un juriste confirmé est bienvenue dans la Cité des Connivences. Il s'occupe surtout de délicats litiges lorsque les Advocatus Diaboli sont sur la trace d'un Mage parjuré. C'est grâce à un sens inné du tact et de la diplomatie, que ce Tribun parvient à trouver des arrangements. Il se fait ainsi l'avocat des Mages... pour ensuite les signaler à un Censeur ! Cet arrangement convient à tout le monde, les Advocatus Diaboli épargnent leurs efforts et le Cryptogramme-magicien juge ses membres. Ce Tribun déteste Ariosto. Il refusera d'accuser réellement le farfadet de quoi que ce soit. Mais si les Rôles parviennent à s'attirer son amitié, il n'hésite pas à leur dire de se méfier de lui, signalant au passage qu'il n'est pas un Mage comme les autres, mais un membre des Corps-Francs. Il refusera d'en dire plus. (Société, 4)

La Bibliothèque Opaline

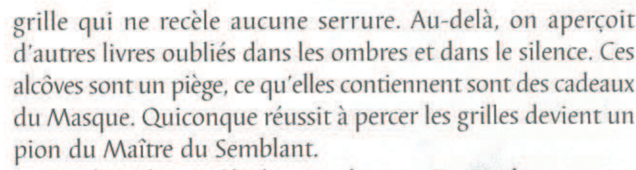
Le droit démoniaque

Cette bibliothèque est, en réalité, l'une des plus anciennes d'Abyme. Elle est aussi la plus discrète. Son origine remonte sans doute aux premières Connivences Impériales. Les envoyés des rois et les Clercs Obscurs établirent un ensemble de règles à respecter pour contracter avec les Hauts Diables. Le fonds se développa pour rassembler toujours plus de codes destinés aux Connivences les plus courantes. Avec l'avènement des Ambassadeurs, l'Opaline accueillit de nombreux ouvrages juridiques de tous les Royaumes crépusculaires. Désormais, la tradition veut que chaque nouvel Ambassadeur apporte sa contribution en donnant, soit un traité, soit un coutumier de son royaume. De même, les lois du Cryptogramme-magicien sont répertoriées. À côté des sept Codats, se trouvent aussi de nombreux édits des Hautes Demeures et quelques traités de Censeurs et de Tribuns à la retraite.

L'origine du nom de cette bibliothèque est inconnue. Le nom se réfère peut-être aux bibliothécaires : des Opalins, ou c'est en rapport avec les globes lumineux qui l'éclairent. Faits d'une matière iridescente, ils diffusent perpétuellement une lumière nacrée. Ils reposent sur des supports divers. Des chandeliers plus ou moins élaborés aux formes macabres, des gargouilles. Certains sont posés à même le sol ou sur une pile de livres, d'autres sont incrustés dans les murs. Cette multitude de sources lumineuses projette un millier d'ombres. Elles se répandent partout, formant parfois d'étranges estampes où des formes démoniaques se devinent.

De l'extérieur, la bibliothèque ressemble à un petit manoir fruste caché dans le Quartier du Clair-Obscur. Son seul élément de décoration est la coupole de bronze qui le domine.

Quand on y entre, on arrive dans un grand vestibule où attendent quelques serviteurs, des Opalins aux formes changeantes. Quelques sièges permettent de deviser tranquillement. Au fond, une double porte mène au sein de la bibliothèque même. C'est un vaste puits qui s'ouvre devant l'arrivant. Les parois sont parcourues de galeries où s'exposent des étagères surchargées. Parfois, des passerelles relient les galeries entre elles et enjambent ainsi le vaste précipice. Elles supportent parfois un siège et un bureau, mais toujours plusieurs piles de livres oubliés là par des générations de lecteurs distraits. Les parapets sont bien souvent ornés de petites gargouilles au regard vigilant. Elles sont considérées avec respect et vues comme les gardiennes du lieu. Et, bien souvent, l'une d'entre elles s'attache à un lecteur et le suit dans ses recherches. Enfin, quelques alcôves sont creusées dans les parois. Malheureusement, elles sont toutes obstruées par une



grille qui ne recèle aucune serrure. Au-delà, on aperçoit d'autres livres oubliés dans les ombres et dans le silence. Ces alcôves sont un piège, ce qu'elles contiennent sont des cadeaux du Masque. Quiconque réussit à percer les grilles devient un pion du Maître du Semblant.

Mais l'Opaline recèle d'autres dangers. Descendre trop profondément est un crime. Les lecteurs respectent scrupuleusement cette règle. Même si personne ne sait ce qu'accueillent les derniers niveaux, des murmures font parfois état des archives des Advocatus Diaboli ou même des Connivences Impériales ! Et de loin en loin, on peut entendre parler d'une ouverture vers les Abysses. Ce qui est sûr, c'est qu'après avoir descendu plusieurs niveaux, le lecteur peut apercevoir une étrange structure corallienne se développer. D'aspect noir, elle pousse en certains endroits et parfois, elle encastre les livres. L'Écume des Ombres marque ainsi la proximité des Abysses.

Les parties les plus hautes sont dédiées aux lois et aux recueils juridiques des différents royaumes. C'est une source sûre pour contracter entre marchands de différentes contrées. Le support dépend largement des coutumes locales. Les livres imprimés sont donc excessivement rares et les recueils manuscrits courants. Mais on trouve aussi des parchemins, des vélins et des stèles. La dernière particularité de l'Opaline est de créer un niveau lorsque le besoin s'en fait sentir. L'ensemble descend alors d'un degré, une galerie vierge apparaît, au sommet de l'édifice. Elle accueille les dernières donations.

Selon la tradition, seuls les Gros, la Gente d'Acier, les Ambassadeurs et les Advocatus Diaboli peuvent fréquenter l'Opaline. Mais depuis de nombreuses années, un sauf-conduit délivré par un lecteur autorisé suffit pour ouvrir les portes de la bibliothèque. Enfin, l'archiviste du Cryptogramme-magicien abymois dispose aussi d'un droit d'entrée.

Informations

L'une des alcôves formellement interdites aux lecteurs a été ouverte. Les œuvres qui y étaient présentes ont été dérobées. Les Opalins refusent d'en dire plus sur ces alcôves et sur leur contenu. L'un d'entre eux avoue même n'en rien savoir. En tout cas, pénétrer dans l'une de ces alcôves, c'est comme descendre trop profondément sans y être autorisé : c'est se condamner. Un Opalin trop bavard affirme que le contenu même de ses alcôves est trop dangereux pour les mortels. Il apporte le malheur. (Société ou Occulte, 3)

Si on parle des Connivences Impériales, les Opalins prennent un air amusé et signalent que pour savoir ce qu'il en est, il faut juste oser descendre au plus profond de l'Opaline.

En se renseignant sur les lecteurs autorisés et les éventuels présents lors du vol, les Rôles peuvent apprendre qu'un Advocatus Diaboli était présent le jour du vol. On a découvert son corps occis un peu plus tard. Si les Opalins vérifient dans le registre, les Rôles pourront voir qu'Ariosto était présent le même jour. Son nom est juste après celui de l'Advocatus Diaboli occis. Il y avait neuf autres lecteurs ce jour-là ! (Société, 4)

Alyze d'Olbédrane s'est rendue à la bibliothèque il y a environ trois mois — en fait, une semaine après le vol. C'était sa première visite depuis sa nomination. Impatiente, elle a refusé la visite protocolaire qu'on lui proposait. Elle s'est plongée tout de suite dans certains recueils liés aux Connivences Impériales, aux Hauts Diables. Elle a aussi consulté des ouvrages d'héraldique, des Royaumes crépusculaires comme des Abysses. (Société, 2)

Mise en scène

Ambiance

Cette Intrigue se déroule sur plusieurs Quartiers. Du Quadrant mercerin au Quartier du Clair-Obscur. Il peut alors être intéressant de jouer sur les différences, afin de bien marquer le caractère cosmopolite d'Abyme. Le Quadrant mercerin est une gigantesque foire où l'on trouve de tout, des biens et des hommes pour quelques services. Celui de Janrénie contraste par son atmosphère calme et tranquille. On retrouve cette quiétude dans le Quartier du Clair-Obscur. Le Quartier Étudiant est beaucoup plus agité. De nombreuses tavernes accueillent des beuveries légendaires, d'autres sont des havres pour des discussions enflammées. Le Quartier des Vices est fidèle à son nom. Mais certaines rues plus tranquilles accueillent les garçonnières de quelques riches étrangers qui vivent habituellement dans les Quadrants. Enfin, si les Rôles se rendent dans le Quartier des Traboulíennes afin d'enquêter sur le Prince Voleur Mélano, n'hésitez pas à décrire longuement cette enclave de la Maraude et son mode de vie particulier, très communautaire.

Quant au thème général, les Ambassades sont, pour les Abymois, le royaume des intrigues, le foyer de tous les complots. Beaucoup oublient volontiers le Palais des Gros. N'hésitez donc pas à jouer de cette méfiance des habitants du Deuxième Cercle vis-à-vis des Quadrants. Principalement si les Rôles sont des Abymois. Ils devront toujours hésiter à faire confiance aux Ambassadeurs. Le possible double jeu d'Yfangre ne devrait ainsi jamais être écarté. Rien ne prouve que, finalement, ce n'est pas lui qui est derrière le complot contre l'Ambassade de Janrénie. Quant à Alyze, son Ambassade a initié de bien étranges recherches il y a deux cents ans, rien ne dit donc qu'elle n'est pas désireuse de les poursuivre grâce aux carnets de Solidone.

La peur enfin, peut être instillée. L'Effroi est après tout la marque des Abysses, dont Abyme est l'ambassade. Les Rôles doivent bien comprendre qu'une Connivence Impériale qui circule, c'est une épidémie fatale qui germe. Les anciens



maîtres d'Abyme, les Clercs Obscurs sont prêts à tout pour récupérer un tel bien. Y compris détruire toutes les Ambassades s'il le faut ! Il sera bien temps de les reconstruire ensuite. La loi des Abysses elle, ne souffre aucun écart.

Tout a commencé...

Les Préludes qui suivent vont amener les Rôles en plein milieu de la pièce que jouent Ariosto et Sharkhen. C'est par hasard que les Rôles se rencontrent et entrevoient les agissements des deux Saisonins.

L'embuscade

La nuit est tombée depuis plusieurs heures déjà. Le Rôle revient sans doute d'une soirée un peu trop arrosée ou bien d'un rendez-vous discret. Il longe un canal, bercé par les reflets de la Lune sur les vagues. Son corps aspire à un lit douillet, son esprit à un sommeil lourd et réparateur. Un peu plus loin, un couple passablement échauffé débouche d'un pont. Réfugiés sous un porche, les deux amants entament un jeu érotique poussé. Le Rôle s'approche et entend soupirs et gémissements. Alors qu'il passe devant le porche, un souffle le projette vers le bord du quai. Une forme sombre aux reflets bleu-nuit vient de se poser. D'un coup de patte, elle éjecte la femme. Le Rôle a juste le temps de reprendre ses esprits que la créature émet un grognement rauque. Une déchirure vient d'apparaître sur l'une de ses ailes. Mais l'homme n'a pas le temps de pousser son avantage. D'un mouvement, le Démon arrache une moitié de visage, d'un autre, il empale l'homme sur ses griffes puissantes. Le Rôle peut choisir de se battre contre le Saphirin (Épreuves, 4) ou de s'enfuir comme la jeune femme, blessée au bras.

En fouillant le corps de l'homme (Maraude, 1) ou en parlant avec la jeune femme (Société, 1), le Rôle peut apprendre qu'il s'agit de Jérolfe de Brêvisle, légat de Sombreçonge auprès de l'Ambassade mercerine. Outre une bourse bien remplie, l'homme portait aussi une viole magnifique.

Mais rapidement, l'accompagnatrice de Jérolfe demande au Rôle son aide. Il faut absolument qu'il l'accompagne en un endroit (la garçonnière de Jérolfe). Elle est prête à proposer une somme importante pour s'attacher ses services, si la galanterie ne suffit pas. Surtout, Elwina Bellegorge ne veut pas attendre la Milice. L'assassinat d'un étranger — qui n'est pas Ambassadeur — ne fascinera pas les Gens d'Acier, et les premiers suspects leur conviendront.

Arrivés à la garçonnière, le Rôle et Elwina découvrent le massacre. Une lettre (Aide de jeu n°1) les aiguille alors vers Fulmir. À l'université, ils peuvent obtenir l'adresse de Fulmir. Mais ce dernier ne donne pas de cours. Quant à sa demeure, il semble l'avoir délaissé pour la journée. Il ne revient que le soir. Mais sans avoir le temps de lui parler, le Rôle et Elwina Bellegorge voient débarquer un ami de Fulmir. Un instant plus tard, une troupe pénètre dans la maison avec l'objectif évident de capturer le nain et d'éliminer les autres.

T4 La mission

Le Rôle attend depuis plusieurs minutes déjà. Il commence à croire qu'on l'a oublié dans cette antichambre. Il n'est pas très à l'aise. Les Ambassades sont réputées pour abriter les intrigues et les complots les plus vils. Mais le Rôle a besoin d'argent... et de soutien.

Enfin la porte s'ouvre. L'Ambassadeur Yfangre de Molonstonde entre. Un sourire franc illumine son visage. Il se campe devant le Rôle, l'étudie quelques instants de pied en cap. Enfin, il s'assied face à lui.

Il présente le travail comme une requête de sa part, une requête pour une faveur que le Rôle ne saurait refuser. Il désire qu'un certain Fulmir soit surveillé. C'est un nain érudit qui vit dans le Quartier Étudiant. Il enseigne à la Grande Université d'Abyme et à Préceptorale. C'est aussi un spécialiste de cryptographie auquel font appel certaines Ambassades...

Mais ce n'est pas pour cette affaire qu'Yfangre veut faire surveiller le nain... Il préfère rester évasif pour l'instant. Surtout, si Fulmir est agressé, avec la volonté évidente de l'assassiner ou de l'enlever, le Rôle devra tout faire pour le protéger, à la mesure de ses moyens (dixit l'ogre).

Le Rôle surveille donc Fulmir toute la journée. Il n'y a rien d'intéressant. Le nain vaque à ses occupations traditionnelles en début de journée. Il donne un cours élaboré à la Grande Université d'Abyme. Il passe ensuite l'après-midi chez lui.

Le lendemain, il part très tôt de chez lui. Il ne va pas à l'université. Il semble vouloir déménager. Des porteurs viennent chercher ses affaires et le conduisent vers le Troisième Cercle (traversée en gondole déséquilibrée par le poids). Ensuite, Fulmir se procure un chariot dans une écurie, achète divers biens et denrées sur les marchés. Le soir, il retourne chez lui. Immédiatement, deux individus sortent de l'ombre et demande à entrer. Peu après, alors que le couple est encore sur les lieux, un individu vient frapper à sa porte et entre dans la maison. Quelques minutes passent et différentes formes profitent de la nuit tombante pour s'approcher de la demeure. Certaines d'entre elles escaladent un mur pendant que quatre autres crochètent la porte d'entrée. Après leur entrée, un vacarme se répercute. Le Rôle doit intervenir, si ce n'est déjà fait, pour aider Fulmir...

Un ami en danger

Le Rôle rend visite à une vieille connaissance dans le Quartier Étudiant. Son ami est un érudit fort réputé en Abyme. Il partage son temps entre des cours d'algèbre à la Grande Uni-

versité Abymoise, d'autres dans l'annexe de Préceptorale de l'Ambassade urguemande et des recherches toujours plus poussées sur le chiffre. Son dernier ouvrage, le Canon de la Secrètique, lui vaut une réputation de spécialiste en matière de langage codé. Ce nain a tout délaissé de son passé pour sa passion : le Clan, l'Équerre. Mais Fulmir est un homme heureux. Il compte demander à son ami, le Rôle, de l'accompagner pour un voyage jusqu'à Liturgia où il doit enseigner un cours durant une Saison.

Les rues peu à peu désertées annoncent le début de la soirée. Le Rôle se dirige donc, avec son baluchon, chez Fulmir. Celui-ci semble nerveux. Il accueille son ami avec un soulagement visible. Deux autres personnes sont présentes (la courtisane Elwina Bellegorge et le Rôle de l'embuscade). Le Rôle comprend que ce voyage est en réalité une fuite et cache quelque chose de louche. Il n'a guère le temps d'aller plus loin dans sa réflexion qu'une troupe débarque dans la demeure. Six hommes sont décidés à capturer Fulmir et à assassiner les autres personnes sans autre forme de procès. Il va falloir se battre.

D'entrée de jeu

Après le combat (Épreuves, 4-5), et dans un lieu plus calme, une longue discussion est possible. Les Rôles peuvent commencer à imbriquer certains éléments entre eux : la mort de Jérolfe, ses recherches frénétiques sur un texte crypté, une alliance dangereuse avec des membres éminents de l'Ambassade mercerine, l'évocation d'une Connivence Impériale...

Dernier Acte

Le dénouement de cette Intrigue dépendra largement du comportement des Rôles de vos joueurs, Éminence.

Il ne serait pas inintéressant de ramener les événements à la Bibliothèque Opaline, point de départ de l'Intrigue. Menacé, Ariosto peut ainsi être tenté de ramener la Connivence Impériale dans l'alcôve. Il espère ainsi, de façon puérile, tout effacer faire comme si rien ne s'était passé. Il se trompe lourdement. On n'échappe pas au Masque, ni aux Abysses. Se plongeant toujours plus loin dans le puits de la bibliothèque, sans doute poursuivi par les Rôles et les Opalins, Ariosto parvient enfin à rejoindre l'alcôve. Mais celle-ci a été murée par les Démons bibliothécaires ! C'est le moment pour les Rôles de récupérer la Connivence Impériale. Sinon, Ariosto s'élance de nouveau vers les profondeurs de la bibliothèque dans un cri de rage. Les Opalins ne le suivent pas et conseillent aux Rôles de faire de même. On entend les pas d'Ariosto s'éloigner, puis un long râle d'agonie et un sourd grondement. Ariosto a disparu de la surface de l'Harmonde. Les Clercs Obscurs ont récupéré leur bien...

En définitive, les Rôles doivent aussi se décider sur le sort des carnets de Solidone. Évidemment cette œuvre intéresse beaucoup de monde. Yfangre sera sans doute prêt à toutes les trahisons pour les récupérer. Quant à Alyze elle propose de les remettre dans les archives de son Ambassade, après avoir détruit les notes de Jérolfe. Mais surtout, le remettre aux Gros serait le meilleur moyen de s'attirer les faveurs d'Abyme. Les secrets de la ville ne sont pas pour les étrangers, même les Ambassadeurs. Il faut bien comprendre que les Rôles, avec les carnets de Solidone, attirent toutes les convoitises. Pour les Ambassadeurs, c'est se libérer des chaînes des Gros. Une raison suffisante pour que les Ambassades se replongent dans les Intrigues et complotent ensemble.

Enfin, si la Connivence Impériale est toujours en circulation, il faudra être doublement prudent. Alyze d'Olbédrane et la Loge seront prêtes à tout pour connaître la véritable nature du phylactère. Mais pour cela, il faut en appeler aux Clercs Obscurs. Et seul un héritier — et son émissaire, l'Ambassadeur — du royaume signataire peut ouvrir une Connivence Impériale. La question est donc de savoir si la Janrénie peut prétendre à la Connivence Impériale, en tant que royaume fondé sur les ruines de l'Armgarde. Au demeurant, l'héritage spirituel de Tanis allégué par la Loge peut être un plus. Cependant, la Province liturgique comme Urguemand peuvent aussi prétendre à l'héritage de l'Armgarde. C'est donc un litige juridique aux lourdes conséquences qui va s'ouvrir. Il créera un précédent et tous les Royaumes seront intéressés et, par la suite, tentés de réclamer les Connivences Impériales signées par les Empires Flamboyants.



SHARKHEN

Royaume : République Mercenaire (Monts Drakoniens)
Peuple : drakonien
Âge : 30 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) Poids : 69 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/3

Corps : 1/5
Bonus de Corps : + 4
AGIlité : 9 FORce : 7
PERception : 8 RESistance : 7

Esprit : 1/6
Bonus d'Esprit : + 5
INTelligence : 6 VOLonté : 6

Âme : 1/3
Bonus d'Âme : + 2
CHArisme : 6 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : 5 MEL : 8 EMP : 8 TIR : 8
PdV : 55 SBG : 18 SBC : 27 MD : 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.

Pouvoirs de Saisonin : Protéiforme, Gémellité.

Ténèbre : 74 **Perfidie :** 30

Compétences
Épreuve : Arme : Morsure 5, Arme : Épées 7, Arme : Hachette (lancer) 4, Athlétisme (protéiforme) 5, Esquive 6.
Maraude : Discrétion 5, Poisons (mortels) 5.
Société : Baratin 5, Peinture 5, Us & coutumes : Dragons 5.
Savoir : Alphabet : Septentrien 2, Géographie (sous-sol abymois) 5, Langue : keshite (abymois) 4.
Occulte : Décorum 5, Démonologie (Saphirin) 8, Harmonie 5, Saison : Automne 5.

Avantages, bienfaits : Anticipation, Beauté fatale, Conjuration : Cercle III, Diablotin expérimenté.
Défauts, peines : Cauchemars, Démon facétieux, Déviances sexuelles, Diablotin farceur, Fielleux, Insomniaque, Inversion de la main, Jumeau Démoniaque, Mépris, Sang venimeux, Scarifications lunaires, Somnambule.

Combat
Initiative : 21, Épée 22, Hachette 20
Attaque au contact : Épée 20, Hachette 16
Attaque à distance : Hachette 19
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : Épée 20, Hachette 15
Défense à distance : 9

Armure
cuir et métal, Veste (malus - 1, prot. 3)

Arts Magiques
ART : 5
Décorum : 5
Peinture : 5
POT d'ART 10
Œuvres connues : Poison (seuil 15), Décrépitude (seuil 15), Calme doré (seuil 15, Art de la Magie, p. 135)

Conjuration
Noirceur : 7
Démonologie : 8
POT de Conjuration : 17
Cercle : III

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4	-	-
Hachette	- 1	0	- 1	+ 4	-	-
Hachette (lancer)	+ 2	+ 1	-	+ 4	-	28 m

FULMIR

Royaume : Janrénie
Peuple : nain
Âge : 50 ans
Taille : 1 m 50 (TAI – 1) Poids : 70 kg
MV : 2

TAI : - 1 PdV : 48
SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Avantages : Intelligence Flamboyante
Compétences : Alphabet : Cryptographie 20, Alphabet : tous 17, Astronomie 15, Étiquette : Université 12, Harmonie (architecture ésotérique) 13, Intendance 15.

ELWINA BELLEGORGE

Royaume :
Province Liturgique (Abyme !)
Peuple : humain
Âge : 21 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0) Poids : 50 kg
MV : 3

TAI : 0 PdV : 50
SBG : 16 SBC : 25 BD : 0

Compétences : Baratin 16, Étiquette : Nobles 15, Herboristerie (aphrodisiaques) 14, Histoire et légendes 9, Musique : harpe 14, Premiers soins 10, Savoir-faire : Art courtois 15.



ARIOSTO

Royaume :
Province liturgique (Abyme !)
Peuple : farfadet
Âge : 40 ans
Taille : 1 m 30 (TAI – 1) Poids : 45 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/2
Bonus de Corps : + 2
AGIlité : 9 FORce : 4
PERception : 8 RESistance : 3

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : + 0
INTelligence : 8 VOLonté : 8

Âme : 0/1
Bonus d'Âme : + 1
CHArisme : 7 CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 7 EMP : 8 TIR : 8
PdV : 43 SBG : 14 SBC : 21 MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonin : Petite Chasse, Funambulisme.

Ténèbre : 4 **Perfidie :** 38

Compétences
Épreuves : Arme : glaive 5, Esquive 4, Vigilance 7.
Maraude : Chasse (Danseurs) 5, Déguisement 4, Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 9, Passe-passe 5, Serrurie 5.
Société : Baratin 7, Us & coutumes : Abyme 5, Diplomatie 6.
Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Alphabet : Septentrien 4, Astronomie 5, Langue : keshite (abymois) 7.
Occulte : Con. Des Danseurs 10, Cryptogramme 6, Résonance 10, Démonologie 3.

Avantages, bienfaits : Comédie (Bienfait perfide), Fulgurance (Bienfait perfide), Sensualité (Bienfait perfide).
Défauts, peines : Altération du corps : scarifications purulentes à l'épaule gauche (Peine perfide), Cœur de pierre (Peine perfide), Voix éraillée (Peine perfide).

Combat
Initiative : 19, Glaive 19
Attaque au contact : Glaive 15
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 15
Parade : Glaive 14
Défense à distance : 7

Armure : aucune.

Emprise
POT d'EMP 22 (Impulsion)
1 Danseur, Endurance 5 (faire la somme de l'endurance de tous les Danseurs)
Sorts connus : Invisibilité (seuil 25), Huit pas de l'araignée (seuil 15), Parfaite connivence (seuil 20, Art de la Magie, p. 95), Prince (seuil 20, Art de la Magie, p.94).

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Glaive	0	+ 1	0	+ 3	- 1

ALYZE D'OLBÉDRANE

Royaume : Janrénie
Peuple : humaine
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 70 Poids : 60 kg
MV : 3

TAI : 0 PdV : 50
SBG : 16 SBC : 25 BD : 0

Compétences : Baratin 12, Diplomatie 17, Éloquence 16, Étiquette : nobles 13, Fouille (détails) 10, Intrigues 16, Intendance 11, Jeu 14, Lois 13, Us et coutumes : Abyme 14.

YFANGRE DE MOLONSTONDE

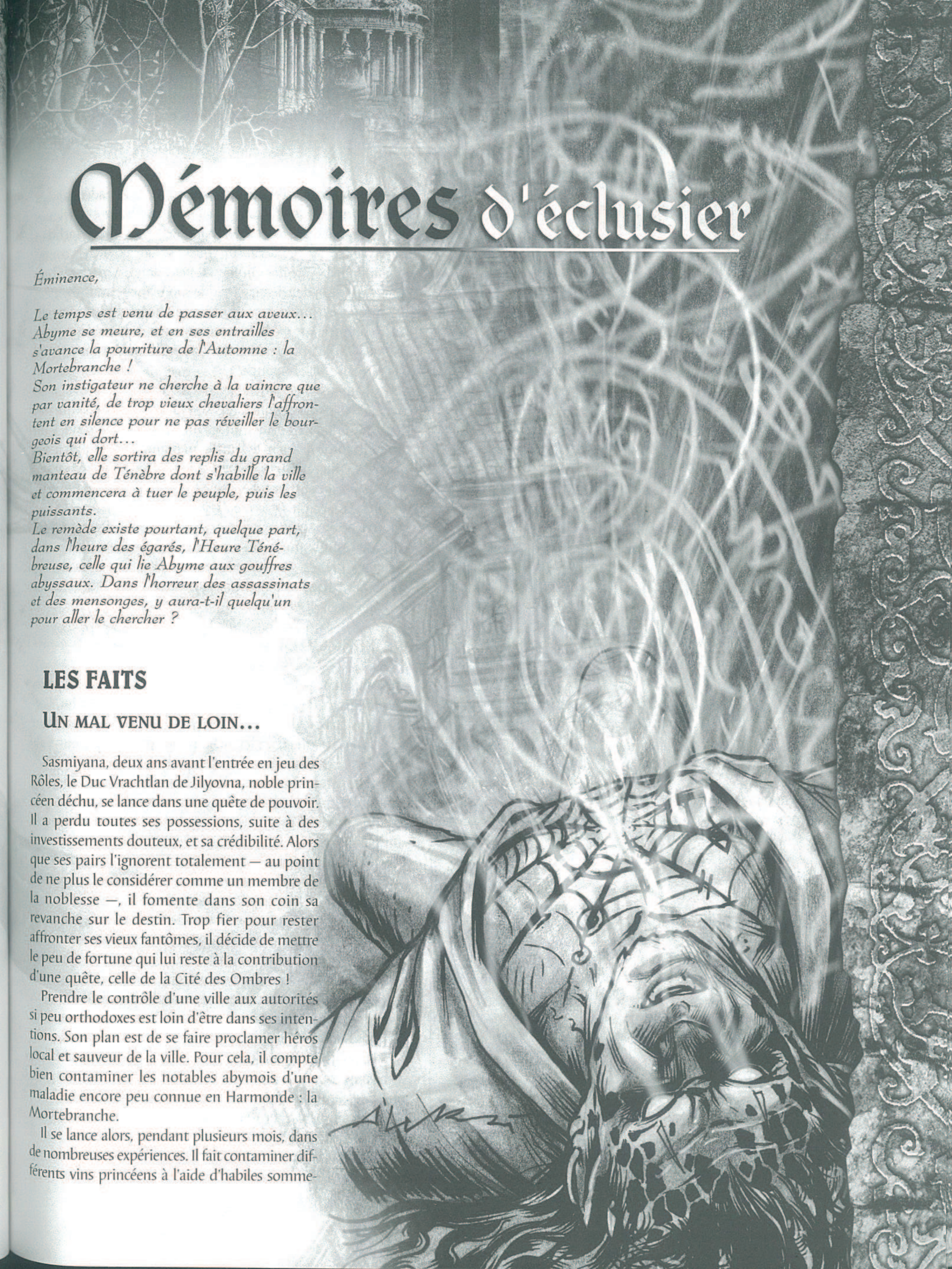
Royaume : République mercenaire
Peuple : ogre
Âge : 55 ans
Taille : 1 m 95 (TAI 0) Poids : 120 kg
MV : 3

TAI : 0 PdV : 61
SBG : 20 SBC : 30 BD : + 2

Compétences : Diplomatie 16, Étiquette 17, Intrigue 11, Négoce 11, Us et coutumes : Abyme 13.

Combat
Initiative : 15, Épée ogre 17, Arc 19, Écu 12
Attaque au contact : Épée ogre 16, Écu 13
Attaque à distance : Arc 13
Défense au contact :
Esquive : 15, Armure 11
Parade : Épée ogre 16, Écu 17
Défense à distance : 7
BD Épée ogre 7, BD Écu 1

Armure : Cotte de mailles (veste) prot. 6



Mémoires d'éclusier

Éminence,

Le temps est venu de passer aux aveux... Abyme se meure, et en ses entrailles s'avance la pourriture de l'Automne : la Mortebranche !
Son instigateur ne cherche à la vaincre que par vanité, de trop vieux chevaliers l'affrontent en silence pour ne pas réveiller le bourgeois qui dort...
Bientôt, elle sortira des replis du grand manteau de Ténèbre dont s'habille la ville et commencera à tuer le peuple, puis les puissants.
Le remède existe pourtant, quelque part, dans l'heure des égarés, l'Heure Ténébreuse, celle qui lie Abyme aux gouffres abyssaux. Dans l'horreur des assassinats et des mensonges, y aura-t-il quelqu'un pour aller le chercher ?

LES FAITS

UN MAL VENU DE LOIN...

Sasmiyana, deux ans avant l'entrée en jeu des Rôles, le Duc Vrachtlan de Jilyovna, noble princéen déchu, se lance dans une quête de pouvoir. Il a perdu toutes ses possessions, suite à des investissements douteux, et sa crédibilité. Alors que ses pairs l'ignorent totalement — au point de ne plus le considérer comme un membre de la noblesse —, il fomente dans son coin sa revanche sur le destin. Trop fier pour rester affronter ses vieux fantômes, il décide de mettre le peu de fortune qui lui reste à la contribution d'une quête, celle de la Cité des Ombres !

Prendre le contrôle d'une ville aux autorités si peu orthodoxes est loin d'être dans ses intentions. Son plan est de se faire proclamer héros local et sauveur de la ville. Pour cela, il compte bien contaminer les notables abymois d'une maladie encore peu connue en Harmonde : la Mortebranche.

Il se lance alors, pendant plusieurs mois, dans de nombreuses expériences. Il fait contaminer différents vins princéens à l'aide d'habiles somme-



LA MORTEBRANCHE

Symptômes

Cette maladie se manifeste d'abord par une toux violente où le malade crache de petits éclats de bois. En quelques jours, sa peau commence à se couvrir de croûtes marrons dont la texture évoque le bois. Le corps change : la victime maigrit à mesure que les éruptions cutanées se répandent. En quelques jours, elle se transforme en bois. À mesure qu'elle continue de cracher des copeaux, le malade devient une créature humanoïde et maigre, faite d'un bois vieilli et de feuilles jaunies par un automne permanent. Elle conserve partiellement ses traits, ainsi que sa taille, mais maigrit énormément. Ses cheveux deviennent de vieilles feuilles prêtes à tomber, elle ne peut bientôt plus marcher et finit par prendre racine devenant un « arbre humanoïde ». Certaines théories parmi les plus folles, disent qu'il faut attendre le printemps suivant pour voir la personne refleurir, puis vivre à nouveau…

Le seul remède, connu à cette heure, serait d'empêcher le malade de prendre racine en le forçant à bouger.

Origine

Elle remonte à plusieurs dizaines d'années dans l'Enclave boucanière. L'histoire concerne l'un des très rares chênais de la région. D'un commun accord, tous les lutins du chênais avaient décidé de quitter la saison qui est la leur, pour demander asile à la Dame de l'Automne et devenir les premiers lutins automnin. L'accord ne fut pas aisé et la transaction ne serait possible que si le chênais entier acceptait de se séparer de ses arbres. Les lutins acceptèrent à grand mal et une chose imprévue se passa : chacun des arbres de Mortebranche — qui s'appelait à l'époque le Bois-aux-Morilles — garda en lui une part de l'âme de son lutin. Cela produisit une étrange alchimie : chaque arbre devint vecteur d'une peste magique, la Mortebranche.

Pour des raisons qui restent inexpliquées, tous les lutins sont naturellement immunisés à cette maladie.

La maladie

Il y a trois étapes dans l'évolution de la Mortebranche :

La Toux brune : dans les trois jours qui suivent la contamination — un verre suffit —, la victime commence à tousser. La personne dégénère tous les deux jours environ, elle tousse de plus en plus, et est parfois contrainte à s'agenouiller.

La Craquante : c'est le moment où la maladie devient la plus impressionnante. Deux semaines après la contamination, il n'existe plus aucun doute : les croûtes sont bien de bois !

La Boisaille : la phase terminale, celle où l'on ne peut presque plus bouger, où la transformation est presque terminée. Cela survient un petit mois après la contamination et finit par l'enracinement de la victime.

liers payés rubis sur l'ongle, pour découvrir le cru adéquat. Les tests de virulence sont accomplis sur des mendiants et quelques petites gens, dont la disparition n'inquiète personne. Vrachtlan est certain de n'avoir plus aucun souci à se faire quant à la contamination de la Cité des Ombres. Il peut donc se mettre à l'organisation de la deuxième partie de son plan : sauver Abyme.

Il trouve la solution dans un ouvrage de Minolviachn Tovreff, l'un des principaux médecins et astrologues de la noblesse princéenne. Celui-ci prétend en effet, avoir découvert un remède à la fameuse Mortebranche.

Malheureusement, le médecin n'a que des théories et n'en dit que très peu à ce sujet dans son livre. De la rencontre des deux hommes, naît évidemment un désaccord profond. L'un est un homme de bien, et l'autre un manipulateur prêt à risquer la vie de centaines de personnes pour sa propre vanité. Vrachtlan est contraint d'enlever Minolviachn et de fuir Sasmiyana dans la plus grande discrétion.

L'arrivée en Abyme se fait dans la plus grande discrétion, cinquante-huit jours avant l'entrée en jeu des Rôles. En quelques heures, Vrachtlan s'installe avec ses litres de vin contaminé, dans une maison qu'il vient d'acquérir au cœur de l'Aigue-Marine.

Le dérapage

Vrachtlan ne peut se contenter de vendre son vin à de petits revendeurs et de contaminer le petit peuple ; pour lui, l'affaire n'est pas réglée. Il veut en effet frapper fort en faisant circuler la maladie chez les riches et les puissants, pour s'attirer leurs bonnes grâces avec son remède.

Après quelques semaines de patiente observation de la vie des Ambassadeurs et des bourgeois abymois, il finit par entendre parler d'un événement qu'il juge idéal pour mettre son plan en place : l'anniversaire de Siniath Panangol, l'Ambassadeur urguemand.

Ce dernier fête ses cinquante ans. Nombre de personnalités abymoises y sont conviées pour manger, danser et déguster de bons vins. C'est pour Vrachtlan l'occasion de lancer la Mortebranche en Abyme...

Sous une fausse identité, celle d'un grossiste en vins exotiques, Vrachtlan vend donc six gros fûts de vin contaminé à l'intendance de l'Ambassade urguemande. Bien évidemment, il se garde bien d'être présent le jour de l'anniversaire et reste bien loin des risques de contamination.

Malgré la précision du plan, un imprévu survient le jour de l'anniversaire. Panangol, décide de prendre le temps de goûter et de choisir lui-même les vins qui seront bus lors de son repas. Il consacre donc deux heures de son temps en dégustation dans les caves de l'Ambassade, au terme desquelles, il fait monter de nombreuses cuvées en salle de repas. Le vin de Vrachtlan n'en fait cependant pas partie, l'Ambassadeur

le qualifiant, selon ses propres termes de « vin excentrique... trop fort en bouche et à l'acidité trop agressive ». Heureusement pour lui, il n'en a bu que trop peu — une petite gorgée, avec laquelle il s'est gargarisé et qu'il a recrachée de suite, en œnologue avisé — et n'est pas contaminé.

Le vin n'est donc pas bu ce soir-là. Il est revendu dans les jours qui suivent. C'est un grossiste du Quartier du Lierre, Messire Clochier, qui s'en porte acquéreur. Lentement, les stocks s'écoulent, contaminant peu à peu quelques dizaines de personnes. Par chance, les principaux clients de Messire Clochier sont des lutins – qui par conséquent ne développent pas la Mortebranche.

Le remède en cavale

Entre temps, Minolviachn, l'herboriste détenteur de l'antidote, parvient à s'enfuir de chez Vrachtlan. Désireux de parler de la menace aux autorités, il cherche à tout prix à entrer en contact avec des aristocrates. C'est ainsi que, par hasard, il rencontre les Chevaliers de la Récréantise, un rassemblement occulte de vieux chevaliers utopistes. Une fois informés, ces derniers engagent une guerre de l'ombre contre la maladie, afin d'éviter toute panique inutile. Lancés dans leur croisade, les Récréants ne baissent pas les bras, s'affairant à trouver tous les malades de la cité et à les isoler dans une maladrerie du Quartier des Marche-en-biais. Malheureusement, l'herboriste n'a pas le temps de fabriquer son antidote, ni d'en révéler les secrets. Vrachtlan a déjà sonné la chasse !

Retrouvé par un assassin engagé par Vrachtlan — un farfadet nommé Benvolio —, Minolviachn est contraint à nouveau de prendre la fuite. Il trouve accidentellement le pli invisible et tombe dans l'Heure Ténébreuse.

À ces événements, s'ajoutent l'immensité et l'aspect chaotique d'Abyme. L'imprévu s'est glissé dans les plans de Vrachtlan et il perd peu à peu le contrôle de son plan.

Le rebondissement principal vient d'une série de pillages exercés par la Guilde de la Traboulienne, la guilde majeure de l'Empire de la Maraude. Dans la boutique d'un Messire Clochier déjà transformé en arbre, les voleurs se permettent de récupérer tous les stocks de vin. C'est ainsi que le soir même, en fêtant la « récolte », Cornel Finnegarde, le satyre Empereur de la Maraude contracte la maladie.

En trois jours, la Mortebranche fait son œuvre dans le corps du satyre qui montre rapidement des signes inquiétants de contamination. Sans perdre de temps, des médecins se bousculent pour éclaircir ce mystère et tenter de sauver ce symbole vivant de la force et de l'organisation des guildes de voleurs. Malheureusement, nul ne possède le remède. Tout semble perdu jusqu'à ce que l'on entende parler du poème écrit par l'éclusier. Y voyant son salut, l'Empereur de la Maraude demande à le voir.

Rejeté par une marée temporelle

La présence des Abysses sous la ville, a de nombreuses répercutions sur Abyme. L'Heure Ténébreuse en est une. Cet instant intervient quelque part entre minuit et le lever du soleil. Si les Gondoles et les Chaises noires peuvent y conduire certains initiés, tout comme on les conduirait aux Abysses, il est aussi possible d'y tomber par mégarde.

Nul ne sait comment cela est possible, ni où cela peut arriver, mais la légende dit que des hommes égarés nuitamment dans les rues abymoise peuvent glisser dans le pli invisible et gagner cette heure effroyable.

Une personne égarée dans cette heure finit toujours par en ressortir, que ce soit à l'aube suivante, la semaine d'après, dix ans plus tard... mais pas intact. Une partie du voyageur s'égare toujours définitivement : sa mémoire. Un mortel qui survivrait à l'Heure Ténébreuse, ne retrouvera sa vie que si l'on va récupérer sa mémoire à l'endroit où elle est restée. Bien sûr, quelques bribes du passé restent et les points forts de sa vie, s'ils sont évoqués, peuvent ressurgir dans la mémoire de la victime. Pour ce qui est du quotidien et de l'identité, rien ne subsiste généralement.

Un second malheur vient s'ajouter : revenue de l'Heure Ténébreuse, la victime reste en phase avec son cycle temporel, et non avec celui de l'Harmonde. Ainsi, elle ne vieillit plus, mais doit aussi sans arrêt reconstruire sa vie : à chaque fois que sonne l'Heure Ténébreuse, sa mémoire s'efface et tout ce qu'elle a fait le jour même est à refaire. Chaque jour, le prisonnier de l'Heure Ténébreuse doit réapprendre à parler, à manger, à lire...

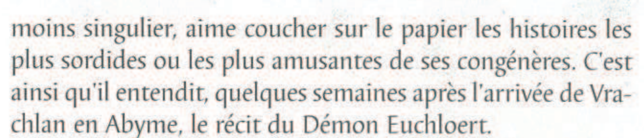
Minolviachn a vécu, et pour ainsi dire, vit encore cet enfer. Perdu dans le Quartier du Lierre en essayant de fuir son assassin, il s'est égaré dans l'Heure Ténébreuse.

Devant ce mystère, Vrachtlan et l'assassin réagissent de façon pragmatique : ils décident d'attendre, convaincus que leur proie refera bientôt surface. Dix jours plus tard, Minolviachn qui s'était égaré au détour d'une ruelle du Lierre est de retour en Abyme. Ayant perdu la mémoire, il erre quelques heures dans les environs du lieu où il avait disparu et trouve enfin refuge dans un appartement abandonné. Perdu, affolé et en rupture totale avec son passé, il est vite retrouvé par Benvolio qui l'assassine encore — il le traîne d'ailleurs au même endroit que la première fois !

Le lendemaiin, Benvolio constate l'absence du cadavre et comprend que l'homme est bel et bien devenu immortel ! Inlassablement, il revient désormais chaque jour l'assassiner, au lever du soleil.

L'auberge des Démons

À ses heures perdues, le gardien de l'entrée de la Halle aux Embruns est écrivain. Confident au quotidien d'un grand nombre de Démons abymois, cet aubergiste-éclusier pour le



moins singulier, aime coucher sur le papier les histoires les plus sordides ou les plus amusantes de ses congénères. C'est ainsi qu'il entendit, quelques semaines après l'arrivée de Vrachlan en Abyme, le récit du Démon Euchloert.

Conjuré par Vrachtlan juste avant son départ de Sasmiyana, l'Opalin était censé lui servir de garde rapprochée jusqu'en Abyme, où il gagnerait sa liberté. Dans son témoignage, le Démon parle d'une grande quantité de vin transporté avec autant de précautions que s'il s'agissait d'or ou d'argent. Des marins curieux, qui voulaient savoir ce que le breuvage avait de si spécial, descendirent aux cales une nuit, et goûtèrent le vin interdit. Dans les trois semaines, tous trois s'étaient transformés en arbres.

Cornel Finnegarde, l'Empereur de la Maraude, envoie ainsi des hommes dans l'espoir de trouver une solution à travers le témoignage de ce curieux Démon. Malheureusement, l'éclusier se lie à ses « conteurs » par la loi du silence : il peut raconter leurs histoires, mais ne doit jamais les nommer pour préserver leur vie privée et leur sécurité. Il refuse donc en bloc de révéler ses sources aux émissaires de la Maraude. Cornel Finnegarde ordonne alors qu'on l'enlève et qu'on le fasse parler coûte que coûte.

Un drame de lutin

Alors que, peu à peu, la maladie se répand dans la ville et plus particulièrement dans les Traboulienness et le Lierre, les Chevaliers de la Récréantise se sont lancés à son assaut. Bien des horreurs sont donc commises au nom de la science et du sacrifice de quelques-uns, au profit du plus grand nombre. C'est ainsi que quatre jours avant l'arrivée des Rôles, dans ce sac de nœud, des expériences médicales à vif sont effectuées sur des lutins, porteurs sains de la maladie.

Ultime rebondissement

Penser que tout cela se passerait sans problème aurait été une erreur. En effet, si l'éclusier a tendance à passer pour un être solitaire, il a pourtant un jumeau, qui veille sur lui dans l'ombre.

Personnage légendaire en Abyme, le Grog-Mitaine se lance à la recherche de son frère, en se basant sur les textes parus récemment. Il dispose d'ailleurs d'un avantage énorme sur la Maraude : il est le seul à savoir qui sont les Démons qui se sont confiés à son frère. Dès qu'il apprend la disparition de l'éclusier, il se lance dans une quête rédemptrice.

Dès J — 1, il retrouve deux des Démons concernés et leur rend une visite traumatisante, mais stérile. Il en voit deux autres le lendemain, puis encore deux le surlendemain, et recherche les deux derniers en J + 2.

Lorgronard (voir encart plus bas) est l'un des deux derniers, il est aussi un ami proche de l'éclusier. C'est d'ailleurs lui, qui s'est chargé de livrer les six copies du manuscrit aux acheteurs qui l'avaient commandé. Cherchant à aider tous les Démons mis en danger par le Grog-Mitaine, Lorgronard entreprend de tous les contacter dès qu'il entend parler du premier incident. Bien qu'il les prévienne tous, sauf Euchloert, ses efforts ne servent à rien.

Note : c'est en cherchant à aider un ami, persuadé d'être menacé par le mystérieux Démon bossu, que les Rôles vont faire leur entrée dans cette Intrigue. Se rencontrant sur le tas, ils vont partir sur les traces du Grog-Mitaine et probablement remonter les différentes pistes pour rencontrer, au grè de leurs découvertes, Cornel Finnegarde, les Chevaliers de la Récréantise, l'éclusier, et finalement, Minolviachn.

En quête d'un remède

Vrachtlan, de son côté, a bien compris que Minolviachn était définitivement perdu pour lui. Il est cependant bien conscient que jamais il ne sera le héros de la ville, s'il ne trouve pas un remède dans les trois ou quatre semaines. Il se lance ainsi dans une quête de connaissance à travers les bibliothèques, et grâce à la Conjuration et aux nombreux médecins qu'il parvient à rencontrer, il laisse derrière lui la trace d'un homme curieux, prêt à tout dans les milieux concernés (universitaires, Advocatus Diaboli, médecins réputés des quartiers huppés).

Comprenant finalement que le plan dans son intégralité est tombé en déliquescence, il choisira de terminer par un coup d'éclat en détruisant ceux qui luttent contre lui, et les quelques

Quand la Maraude s'en mêle

Mais la ville a des yeux. Outre les Gros, qui de leur palais observent les allées et venues des habitants de la ville, les farfadets de la Guildes des Toits et Greniers aiment aussi épier les rues et les fenêtres depuis leurs perchoirs des Traboulienness. Deux d'entre eux, ont remarqué les faits étranges qui se déroulent chez Minolviachn. Assistant deux jours de suite à la scène macabre, ils décident de s'approcher pour en avoir le cœur net... Et cela leur coûte bientôt la vie.

En effet, remarqués par Benvolio, qui s'empresse de prévenir Vrachtlan, ces farfadets deviennent des témoins gênants. Vrachtlan contacte ainsi, sans perdre de temps, la cheftaine d'une guilde rivale : les Fils de la Chaparde. Cette farfadine, Paligarde la Chapardeuse, comprend que la mort de Cornel Finnegarde, l'actuel Empereur de la Maraude, pourrait bien faire suite aux méfaits de Vrachtlan. Cette mort libère un poste de choix pour tout Prince-Voleur ambitieux. Elle accepte de museler, à sa façon, la Guilde des Toits et Greniers et fait assassiner les deux farfadets témoins la nuit suivante.

CHRONOLOGIE

J – 58 à J – 20 Arrivée de Vrachtlan en Abyme et libération d'Euchloert en paiement de sa Connivence. Anniversaire de l'Ambassadeur urguemand : le vin (six tonneaux) n'est pas bu mais vendu à Messire Clochier.

Apparitions discrètes des premiers malades. Fuite de Minolviachn et rencontre de celui-ci avec les Chevaliers de la Récréantise. Ces derniers acceptent de l'aider. L'affaire est gardée sous silence pour ne pas effrayer les abymois. Dans toute la cité, les Récréants sont les seuls à organiser des soins. Ils récupèrent et isolent les malades dans leur maladrerie.

J – 19 Vrachtlan décide de se débarrasser de Minolviachn et engage un assassin, Benvolio.

J – 18 Minolviachn glisse dans l'Heure Ténébreuse après avoir cherché à semer son assassin dans le Quartier du Lierre.

J – 13 Messire Clochier, transformé en arbre depuis plusieurs jours, se fait piller par la Maraude. Le vin arrive aux Traboulіennes.

J – 10 Cornel Finnegarde montre des symptômes inquiétants ; ses médecins s'affairent à le soigner.

J – 9 Les Récréants ont réussi à réunir quasiment tous les malades. Minolviachn « ressort » de l'Heure Ténébreuse.

J – 5 Deux membres de la Guilde des Toits et des Greniers remarquent les phénomènes étranges du Quartier du Lierre.

J – 4 Les Récréants commencent leurs expériences sur les lutins.
Première visite des hommes de Cornel chez l'éclusier.

J – 3 Cornel Finnegarde fait enlever l'éclusier.

J – 2 Vrachtlan achète Paligarde, des Fils de la Chaparde. Dans la nuit, deux membres des Toits et Greniers sont assassinés.

J – 1 Le Grog-Mitaine se lance dans sa quête rédemptrice ; deux Démons sont drogués par ses soins.

J Les Rôles reçoivent la lettre d'Asphrir. Deux nouveaux Démons sont drogués par le Grog-Mitaine.

J + 2 Dépité, Cornel Finnegarde entre en contact avec les Récréants : il finance leurs recherches. Le Grog-Mitaine achève sa quête et se résout à suivre les Rôles.

J + 4 Incendie du Domaine Saint-Ignatio.

J + 5 Mort de Cornel Finnegarde.

J + 6 Début de la Révolution des Chapardeurs.

J + 13 Paligarde devient Empereur de la Maraude.

Note : *l'EG remarquera que pour l'essentiel des faits répertoriés dans la chronologie, il s'agit d'événements ayant déjà eu lieu. Les Rôles arrivent donc dans cette Intrigue au beau milieu de ses conséquences. C'est dans ce chaos qu'ils devront donc rassembler, un à un, les indices. Tous les événements ultérieurs à J + 4 ne sont qu'hypothétiques et dépendent totalement des faits et gestes des Rôles.*

malades qu'ils tentent maladroitement de soigner. C'est ainsi qu'à J + 4, il fait incendier le Domaine Saint-Ignatio (voir Dernier Acte).

Une probable révolution

Les agissements des rôles et l'enrayement éventuel de la maladie seront décisifs sur l'état de la Maraude en Abyme. Si Cornel Finnegarde meure, près d'une dizaine de guildes chercheraient à devenir la « première guilde », celle qui siège aux Traboulіennes et qui commande l'Empire de la Maraude.

Se succéderaient de nombreux assassinats et des échauffourées sanglantes, ainsi que quelques attentats sous forme d'incendies criminels. Au terme d'une semaine de guerre interne, l'Empire de la Maraude trouverait un nouvel ordre sous la main violente de Paligarde la Chapardeuse.

LE FAUCHEUR DES OMBRES

N'importe quel Démon pourrait parler pendant des heures de cette légende abymoise. N'importe quel livre de Conjuration, même un ouvrage de vulgarisation, contient au moins un paragraphe sur ce personnage mythique.

Les textes et les témoignages s'entrecoupent toujours sur deux ou trois points. Ainsi, au terme de quelques recherches, est-il possible d'apprendre que le Faucheur des Ombres serait missionné par les Hauts Diables, pour renvoyer aux Abysses les Démons demeurés trop longtemps sur l'Harmonde sans servir leurs intérêts ! Cette figure rédemptrice est aussi parfois appelée Grog-Mitaine depuis l'apparition de ce curieux personnage, il y a deux siècles. Pour tous, c'est un Advocatus Diaboli excentrique et violent.

Si les Rôles réussissent à entrer en contact avec un Démon du Troisième, Quatrième ou Cinquième Cercle, celui-ci pourra leur confirmer qu'il ne s'agit que d'une superstition pour Démons incultes, mais qu'en revanche le Grog-Mitaine est bel et bien un Démon abymois. Malheureusement nul n'en sait d'avantage à son sujet.



LE GROG-MITAINE

« Il n'y a pas d'avenir pour vous si vous vous passez de ma science... mais il vous en coûtera une jolie dette ! »

LE GROG-MITAINE



ÉPREUVES : 6
(Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 0)



MARAUDE : 6
(Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 0)



SAVOIR : 6
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



OCCULTE : 8
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)

ATOUTS :
Démon, Médecin, Bossu, Halle aux Embruns
ALLÉGEANCE :
Ombre 8

ALLURE

Démon bossu et voûté, le Grog-Mitaine est une sorte de Quasimodo démoniaque, agile comme un singe, qui se déplace de toits en toits et de venelles en escaliers dérobés. Il porte en permanence un capuchon de bure, dissimulant ainsi son visage atrocement laid.

HISTOIRE

Sorti accidentellement de l'ombre où fut conjuré l'éclusier, et pour des raisons toujours inexpliquées, le Grog-Mitaine est pour lui un jumeau caché.

Demeurant en toute illégalité en Abyme depuis deux siècles, le Grog-Mitaine vit dans la Grande Flotteuse, l'ancienne capitainerie du port. Il est le mystérieux bossu que l'on voit parfois traverser la place centrale du Quartier, avant que le jour ne se lève. Insaisissable guérisseur, le Grog-Mitaine connaît mille remèdes. Il erre dans les rues de la ville à la recherche de malades, bourgeois ou manants, peu lui importe. Il offre à ces gens un espoir de guérison, demandant en échange des services pervers, tels que de lui trouver des encres de Conjuration et de l'accepter trois nuits durant dans la couche de leur femme. Il aide ainsi les gens à remonter la pente, pour qu'ils finissent par tomber d'encore plus haut.

Il n'a en fait qu'un ami : son frère. Il vient parfois lui rendre visite et aime l'écouter lire ses poèmes... Depuis sa disparition, le bossu est dans une colère permanente, car il s'est mis en tête de le retrouver en faisant parler les gens ayant un rapport lointain ou proche avec le dernier recueil de poèmes. Il est effectivement persuadé qu'il y a un lien entre le livre et l'enlèvement.

Le Grog-Mitaine dispose d'un avantage : il sait qui sont les Démons concernés (mais pas encore les acheteurs du recueil).

À l'aide d'une drogue, issue du sang de Ténèbre d'Opalins de la Romance torturés dans les Abysses, il badigeonne ses victimes de signes n'ayant absolument aucun sens, mais évoquant un travail ésotérique retors.

Les Opalins de la Romance (cf. Le Bestiaire p. 46) sont sortis d'ombres lunaires, et non d'ombres solaires. Il est fréquent de les voir partager un amour interdit avec des méduses. Cet amour, nommé Romance, est gravement puni par les Hauts Diables.

Le seul effet des peintures est d'impressionner la victime, tout en lançant une fausse piste. Le pouvoir de la drogue ellemême, est nettement plus influente : en quelques minutes, la substance s'imprègne dans la Ténèbre qui constitue la victime et lui fait peu à peu ressentir les sentiments des Démons torturés. Commençant par les plaisirs langoureux d'amours interdites, cela dégénère peu à peu en douleur profonde, en manque, en une torsion morale qui détruit lentement l'esprit. En général, dans l'espoir que le processus puisse prendre fin, les Démons passent aux aveux — notons au passage que cette drogue n'a d'effet que sur les Démons et les Déchus.

Le Grog-Mitaine ne possède qu'une quantité très restreinte de cette drogue et il n'est pas en mesure d'appliquer ce traitement à tous ceux qu'il doit retrouver. Ainsi, ne pourra-t-il pas s'attaquer à Lorgronard et à Euchloert, qu'il ne retrouvera d'ailleurs pas.

Ce qu'il sait

La disparition

L' éclusier a disparu à cause de l'un des Démons qui se sont confiés à lui : l'un de ceux qui lui ont inspiré son dernier recueil.

Les fouineurs

Pour lui, les Rôles sont des fouineurs, rien de plus que des curieux en mal de sensations fortes. Cela dit, quelles que soient leurs intentions, ils sont suffisamment efficaces pour le suivre et peut-être même pour le devancer. C'est pourquoi il va entreprendre de les suivre, dès qu'ils auront épuisé ses pistes.

Ainsi, dés la fin du deuxième jour, il se place dans l'ombre des rôles pour les suivre, en espérant qu'ils le mèneront jusqu'à son frère. Pour mettre en scène ces événements, jouez sur l'oppression : suffisamment habile pour être proche d'eux, c'est son ombre qui se substitue à la leur sur le sol. S'en rendre compte peut être absolument effrayant pour un Rôle. D'autre part, ils ont parfois la sensation d'êtres épiés, voyant un bout de cape élimée disparaître au coin d'une rue, une étrange silhouette perchée sur un toit...

Preuves et Indices

Rumeurs

On parle en effet d'un Démon, Kaalis, un artiste peintre du Quartier des Ombres, que l'on aurait retrouvé chez lui dans le même état qu'Asphrir et Artignin. Il errait dans le Quartier en gémissant comme un dément, le corps entièrement peint. C'est un ami à lui, un farfadet du nom de Geniomo qui l'a recueilli et qui tente de le soigner. Si on les rencontre, il est certain qu'il n'y aura rien à tirer du Démon. En revanche, le farfadet, lui, pourra parler.

Si les Rôles font preuve de suffisamment de tact, ou s'ils soudoient l'ami farfadet, celui-ci leur dira que Kaalis était tout excité ces derniers temps, car une histoire qu'il avait racontée à l'éclusier venait d'être publiée dans un recueil de poèmes.

La liste

Si les Rôles ont vraiment fait bonne impression au farfadet — en lui donnant des pièces sonnantes en bonne quantité, ou bien en lui prouvant leur bonne volonté en essayant de soigner Kaali... —, il tâche de les retrouver dans les heures qui suivent pour leur donner le morceau de parchemin trouvé chez son ami. Le parchemin est une liste de noms, dont plusieurs sont barrés (cf. Aide de Jeu n° 3). L'écriture y est très bancale, à la limite de la lisibilité.

Si les Rôles sont déjà allés visiter les lieux, ils n'y ont rien trouvé : ce n'est qu'une chambre de bonne aménagée en atelier de peinture, le tout extrêmement mal rangé.

Cette liste de noms, est bien entendu celle des Démons ayant raconté leur histoire à l'éclusier. Il est bien évidemment inutile de chercher à rencontrer ceux dont le nom a été barré, ces derniers ayant tous déjà reçu la visite du Grog-Mitaine. Éminence, les Rôles n'y penseront peut-être pas mais vous pouvez très bien les lancer dans cette quête en dépit des circonstances ; en improvisant alors, des rencontres ennuyeuses avec des Démons baveux et « lobotomisés ». Leur entourage pourra une fois ou deux, donner la description d'un étrange visiteur bossu, caché sous un capuchon, qui serait venu sur les lieux pendant un bon moment. Ces pistes sont stériles, mais les noms non rayés ne le sont pas. Les deux derniers noms étant ceux d'Euchloert et Lorgronard.

Euchloert restera introuvable et aucune piste ne mènera à lui, mais Lorgronard sera en revanche tout disposé à parler aux Rôles.

La Grande Flotteuse

Il n'est pas impossible que des Rôles habitués à cette ville (Savoir 5), aient l'idée de s'intéresser au bossu légendaire de la Grande Flotteuse, l'ancienne capitainerie du Quartier de la Halle aux Embruns. Ils pourront, s'ils font le guet, voir que le matin, peu avant l'aube, ce mystérieux personnage regagne bien son domicile. Y entrer et l'interroger déclenchera une bonne dose d'adrénaline et permettra la découverte de quelques secrets. D'un point de vue logistique, il n'y a rien à trouver sur place, si ce n'est une couche mal entretenue et une chopine de vin éventé. Le Grog-Mitaine n'entrepose pas ses potions ici, et n'a de toute façon aucun autre effet personnel. Si l'on vient ici, c'est pour s'entretenir avec lui.

Surpris, il sera dans un premier temps agressif et tentera de s'enfuir. Maîtrisé ou amadoué, il parlera, mais n'aura de toute façon, que peu de choses à dire. Il est en effet tout à fait possible de s'attirer ses bonnes grâces, encore faudra-t-il parvenir à être crédible dans le rôle des « hommes de bonne volonté », face à ce Démon en colère et rongé par la paranoïa (Société 6).

Conseils d'interprétation

Vous êtes un Démon en colère. En temps normal, plutôt placide et calculateur, vous êtes en ce moment, prêt à exploser. Vous menez une politique de terreur : en quelques heures, vous avez instauré une pression conséquente dans les rues d'Abyme et en particulier chez les Démons du Premier Cercle.

Quand vous rencontrerez ceux qui enquêtent sur vos traces, vous commencerez par tenter de les effrayer pour tester leur cran et leurs motivations, pour en venir ensuite au dialogue.

Vous avez tendance à parler peu, à être franc, direct et mystérieux, parlant d'une voix rauque, et vous aimez semer l'inquiétude en parlant de mort et de maladie.



LORGRONARD

Lorgronard n'est pas difficile à trouver car, bien qu'aucun des Rôles ne le connaisse, il jouit dans le Quartier des Vices d'une grande réputation. Ce serait bien les Hauts Diables, s'il n'y avait pas, parmi les Rôles, un habitué de ce Quartier.

Prostitué fort réputé dans le Quartier des Vices, Lorgronard est un Azurin qui gagne sa vie par le sexe. Nombreux sont les notables des Ambassades à apprécier les jeux exotiques et la compagnie de Lorgronard. Il fait partie des Démons qui ont raconté des histoires scabreuses à l'éclusier, la sienne parlant de visites que lui rendait régulièrement un Ambassadeur lyphanien, il y a une cinquantaine d'années.

Parmi ceux qui se sont confiés à l'éclusier, Lorgronard est le seul à avoir été un réel ami et il a la chance de connaître l'identité de tous ceux qui lui ont inspiré ses poèmes. En revanche, il ignore totalement qu'il a un frère.

Se sentant menacé, Lorgronard a cherché à joindre tous les autres Démons. Ceux-ci, au nombre de huit, ont tous été retrouvés par le Grog-Mitaine et torturés par celui-ci, dans les heures qui ont suivi son passage. Désormais, Lorgronard est prostré chez lui et attend la mort. Assis sur une chaise à bascule face à sa porte, il attend patiemment le Faucheur pour le regarder en face à son arrivée. Si les Rôles se présentent, il est étonné qu'ils soient plusieurs, puis endosse son rôle de résigné cynique : « Je t'attendais Faucheur... j'ignorais qu'il fallait être aussi nombreux pour cette sale besogne ! »

Une fois convaincu que les Rôles ne sont pas le Faucheur des Ombres, il leur raconte son histoire, à condition qu'ils gagnent sa confiance. Lorgronard ignore pourquoi, mais quelqu'un, probablement le Faucheur ou le Grog-Mitaine — il ne fait pas la différence — s'acharne à tuer ceux qui ont témoigné auprès de l'éclusier. Malheureusement, ce dernier a disparu et le seul survivant semble être Euchloert, bien qu'il demeure introuvable.

Les seules informations importantes que peut donner Lorgronard sont :

- les textes n'existent qu'en six exemplaires ;
- il s'est chargé d'aller livrer les copies chez les acheteurs ;
- six noms sont sur ces listes : Arcaldio, un spadassin de Castel Combrante ; Mademoiselle Pégisthaée, méduse maquerelle dans le Quartier des Vices ; Dantolfo, médecin dans le Quartier des Trabouliennes ; Tegnelard, nain maquettiste à l'Ambassade mercerine ; Silidaï, étudiant à l'université d'Abyme et Riadelle, poétesse modéhenne vivant dans le Quartier des Ombres.

De ces six personnes, une seule présente un intérêt pour cette Intrigue : le Docteur Dantolfo. Il est conseillé de laisser aux Rôles le loisir d'aller rencontrer tous ces gens. Mettez-leur en scène de courts entretiens improvisés qui ne mèneront nulle part, mais qui leur donneront l'impression que tous ont un vécu. Ils auront ainsi la sensation d'avoir eux-mêmes isolé la seule piste intéressante.

L'ÉCLUSIER

« Deux siècles que j'tourne cette fichue manivelle, qu'est-ce que vous voulez que j'vous dise ? Ch'uis éclusier et c'est tout ! »

Allure

Bien qu'il ne vieillisse pas, ce Démon du Premier Cercle a l'apparence d'un vieillard. Non pas qu'il soit ridé, mais bien parce que ses cheveux ont toujours été blancs et sa démarche boiteuse. Vêtu d'un habit de ville marron très usé, le dos voûté, il passerait presque pour un mendiant.

Histoire

Conjuré il y a deux siècles par l'ancien éclusier, un humain dont tout le monde a oublié le nom, ce Démon est une figure marquante du port d'Abyme. Les habitués de la cabane de l'éclusier regrettent sa disparition et n'aiment pas beaucoup Rald Montagros, la brute épaisse que la capitainerie a mis à sa place ; ce dernier est un marin ivrogne et alcoolique, incapable de tenir correctement l'auberge.

On peut apprendre sur place que l'éclusier a déjà écrit cinq recueils de poèmes et qu'il a connu à chaque fois un succès d'estime. Ses inspirations viennent toujours des récits que lui font des Démons de passage — des Opalins et des Azurins — qui se confessent en quelques sortes d'affaires scabreuses et sordides.

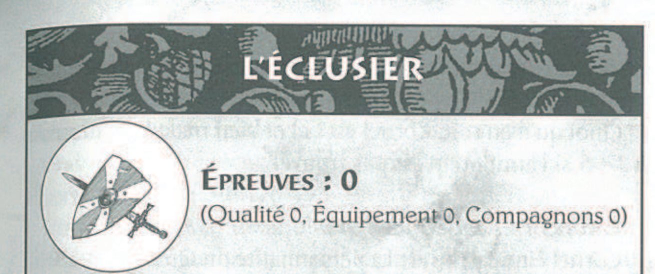
Ce qu'il sait

La maladie

La maladie dont parle le poème se répand peu à peu dans Abyme : si Finnegarde est touché, il y a fort à parier que d'autres puissants le seront bientôt.

Euchloert

Il est venu le voir il y a quelques semaines. Cela faisait déjà quelque temps qu'il était en Abyme : il voulait rencontrer des Démons avec qui s'entendre. On lui a conseillé de rencontrer l'éclusier, lui disant qu'il était de bonne écoute et de bon conseil. Il n'est pas venu pour raconter son histoire, juste pour rencontrer du monde. À son avis, le Démon est du genre à avoir la bougeotte, et le retrouver ne serait pas une mince affaire ; il dira même que c'est peine perdue...



L'ÉCLUSIER



Épreuves : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 0)



Maraude : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 0)



Savoir : 8
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnons 3)



Société : 8
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnons 2)

Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 0)

Atouts :
Démon, éclusier, Poète, Halle aux Embruns
Allégeance :
Ombre 8

Le Grog-Mitaine

La personne qui sème la terreur parmi les Démons de la ville, n'est pas le Faucheur des Ombres, mais bel et bien son frère, le Grog-Mitaine. Tant qu'il ne sera pas libéré, son frère continuera sa quête...

Preuves & Indices

Les Ivrognes

Si l'on prend la peine de passer suffisamment de temps à la cabane de l'éclusier, d'écouter ce que les vieux ont à dire, de s'intéresser à leurs problèmes et à leurs vielles histoires de monstres marins, on apprend certaines choses (Société 4). Par exemple, la veille de son enlèvement, l'éclusier a reçu la visite de trois personnes étrangères au Quartier. D'après ce que des témoins ont pu entendre de la discussion, l'un était médecin dans les Trabouliennes. Il n'y a pas eu de violence, mais on a bien senti qu'ils n'étaient pas amis. Le lendemain matin, il n'était pas là pour ouvrir la boutique...

Le poème

Dans la chambre de l'éclusier, au premier étage de son auberge, on peut trouver divers textes, brouillons ou achevés, des notes sur ses histoires et les originaux des livres qu'il a écrits.

En lisant tout, on remarquera que toutes les histoires racontées, dans tous les recueils écrits, sont des histoires érotiques et parfois pornographiques. Une seule tranche, un poème du recueil le plus récent, elle parle d'un bateau, de marins, de vin et de maladie (cf. Aide de Jeu n° 2). Le bureau est un véritable capharnaüm et avant de trouver quoi que ce soit, il faut s'armer de patience — deux bonnes heures passées à éplucher les textes — et de pragmatisme (Savoir 5).

Conseil d'interprétation

Vous êtes du Premier Cercle, autant dire que vous ne valez pas grand-chose en bas. Mais ici, vous avez fait votre place, vous êtes devenu une légende vivante et tout le monde connaît votre nom. Pourtant, vous n'avez rien fait pour cela, vous parlez peu, ne vous exprimez qu'avec des phrases courtes et n'écoutez jamais les histoires des vieux marins. En revanche, les Démons vous les écoutez et vous aimez retranscrire leur vie de débauche dans la finesse de la poésie, selon vos termes : « c'est un peu comme cristalliser leur essence démoniaque à travers l'harmonie des mots... ».

CORNEL FINNEGARDE, EMPEREUR DE LA MARAUDE

« L'Empereur a tranché, n'y revenons pas ! »

Allure

Jeune satyre à la peau d'ébène, Cornel est un éphèbe de vingt-cinq ans. Beauté et mystère le caractérisent, son regard perçant lui donnant l'allure d'un chef de guerre, tandis que son sourire en coin laisse transparaître une malice perverse. En fait, rares sont ceux qui l'ont réellement vu et seules quelques rumeurs permettent d'imaginer à quoi il ressemble : taille moyenne, yeux noirs et francs, menton haut, nez droit. Ses épaules sont larges et il affecte le port de costumes keshites. Pour ce qui est du reste, il faut avouer qu'il est de moins en moins beau à voir.

La maladie l'a affecté rapidement. La peau noire de Cornel est hérissée d'écorce et celui-ci crache de plus en plus de copeaux à chaque heure qui passe.

CORNEL FINNEGARDE



ÉPREUVES : 7
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 3)



MARAUDE : 9
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnons 3)



SAVOIR : 5
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnons 0)



SOCIÉTÉ : 6
(Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 2)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 0)

ATOUTS :
Satyre, Mâle, Ruade, Sexe, Ostracisme, Empereur de la Maraude, Quartier des Traboulienne

ALLÉGEANCE :
Dame du Printemps 4

Chez lui, on le trouvera vêtu d'une robe de chambre, l'air malade, toussant, vieilli de trente ans.

HISTOIRE

Nul ne sait exactement d'où vient Cornel, la rumeur prétend qu'il est né d'un souffre-jour. C'est bel et bien la vérité et cela explique la couleur de sa peau. Arrivé en Abyme à l'âge de vingt ans, après une très longue errance à travers l'Harmonde, ce satyre est vecteur d'un savoir étonnant et d'une philosophie hédoniste.

Élu il y a trois ans par tous les Princes Voleurs, Cornel règne dans l'ombre en grand maître du crime et les autorités doutent même de son existence. Pour tous ceux que l'on peut questionner, Cornel est un fantôme, une créature dont tout le monde parle mais que personne n'a jamais vu. Il est cependant respecté et craint par tous ses pairs ; chacun le considérant comme le digne chef de la Première Guilde, la Traboulienne.

Quoi qu'il en soit, Cornel est bel et bien malade et mourra à J + 5 si l'antidote n'est pas trouvé.

BRUITS DE COULOIRS

Cornel Finnegarde est La personnalité du Quartier des Traboulienne. Bon nombre de propos peuvent être tenus à son sujet et rares sont ceux qui sont fondés :

- le satyre est très malade, une prostituée venue des Terres veuves « lui a refilé des choses pas très claires » ;
- il est mort la nuit dernière. On dit que c'est dû à un empoisonnement lent sur plusieurs années, la couleur de sa peau en serait le témoin ;
- Cornel a quitté la ville il y a plusieurs mois déjà, convaincu que les Démons allaient prendre le pouvoir ;
- en se rapprochant un peu plus du satyre, en rencontrant des Princes-Voleurs ou l'un de ses médecins, on apprendra qu'il est grièvement malade, mais qu'il n'est pas le seul : une dizaine d'autres membres de la Maraude sont atteints de ce mal étrange. On apprendra également que Cornel a très récemment dépensé une très forte somme, pour engager des mercenaires étrangers à la Maraude et leur confier une mission dont nul ne sait rien.

INTRIGUES ET RUMEURS

En plus des quelques rumeurs idiotes dont il est question, les Rôles peuvent être mis au parfum des quelques intrigues en cours dans la Maraude ainsi que de quelques coups fumants en préparation. Bien sûr, rien de tout cela n'est gratuit (Maraude 5 ou Savoir 6), il faut passer du temps à discuter avec les aubergistes — les frères Ternano, par exemple, qui tiennent l'auberge de la faîtière dans le Quartier des Traboulienne, en bordure de la Creusaille feront très bien l'affaire —, payer un ou deux malfrats contre quelques mots — Tolforon, un nain coupeur de goussets toujours posté près des ruelles dérobées, s'avérerait très loquace pour quelques Deniers —, faire parler une fille sur l'oreiller — Frida la blonde, la fille du patron de l'auberge des briques, fendue a de nombreux clients qui en savent très long.

- La guilde des Toits et Greniers a perdu plusieurs de ses membres récemment.
  Vrai : l'encart ci-contre vous en apprendra davantage à ce sujet.
- Les farfadets de la guilde des Toits et Greniers ont une amusante tendance à espionner les Quartiers alentours pour voir ce qui s'y passe, qui est là, qui n'est pas là, qui est riche ou qui est pauvre... opérant par les toits, ils dominent la ville par les airs.
  Vrai.
- De nombreuses personnes ont disparu dans les divers quartiers de la ville au cours des quelques jours précédents.

Interrogés, les proches des disparus diront qu'ils commençaient à être malades, à tousser beaucoup par exemple et que leur peau se couvrait de croûtes étranges.
Vrai : ils ont été recueillis de façon discrète par les Chevaliers de la Récréantise.

- Un mystérieux commanditaire aurait contacté les Fils de la Chaparde, il y a quelques jours. C'était a priori un homme puissant, probablement un Ambassadeur, qui tenait à tout prix à conserver son anonymat.
Vrai : Il s'agit bien entendu de Vrachtlan, mais nul ici ne sera en mesure de révéler son identité.
- On apprendra aussi que trois tableaux ont été volés à l'Ambassade urguemande et que l'on compte en tirer un très bon prix.
Vrai : Cornel en serait très fier si sa santé était meilleure.
- L'Ambassadeur janrénien aurait demandé une protection à l'Empereur de la Maraude.
Faux.
- Certains membres hauts placés de la cour des voleurs auraient pour projet d'organiser une évasion massive de la Place des Libertins.
Faux : mais cela peut toujours attirer l'attention ailleurs et générer une fausse piste.
- Les communautés de lutins des Quartiers des Traboulienne et du Lierre ont ébruité quelques disparitions. En tout, plus d'une vingtaine de lutins ont disparu en l'espace de trois jours, sans aucune raison apparente.
Vrai : ils sont bien entendu entre les mains expertes des médecins engagés par les Chevaliers de la Récréantise.

Ce qu'il sait

La maladie

La maladie est venue de loin, par bateau, et a contaminé le vin transporté par ce navire. Les personnes qui l'ont volé chez Messire Clochier sont toutes malades. En revanche, ces six voleurs sont beaucoup moins avancés dans la maladie que lui.

L'éclusier

Une vieille légende prétend que lorsque l'éclusier fut conjuré, un autre Démon, son double difforme, sortit de l'ombre... Il pense que ce jumeau hideux est peut-être la personne que le poète veut protéger.

Preuves & Indices

La lettre de Tamnios Gelléante

Cornel vient de recevoir une lettre des Chevaliers de la Récréantise, mais il n'en parlera pas car il espère bien trouver refuge auprès d'eux. Cette lettre est posée sur une petite table, près de la chaise où agonise le satyre (cf. Aide de Jeu n° 4). S'en emparer à son insu ne sera pas difficile (Maraude 4).

Chaparde, Toits et Greniers

Les Fils de la Chaparde sont des voleurs à la tire, rois des ruelles, des escaliers et surtout des marchés, contrairement à la Guilde des Toits et Greniers qui vit plutôt en altitude. Quand les uns et les autres se trouvent confrontés, les couteaux sont vite tirés et les gorges s'ouvrent dans la largeur !

Il y a quelques jours, à J – 5 exactement, deux des farfadets de la Guilde des Toits et Greniers ont remarqué, à travers une fenêtre du Lierre, qu'un homme se faisait assassiner. Accidentellement, ils ont assisté à la même scène le lendemain. Intrigués, ils se sont approchés et au jour J – 2 et ont assisté une troisième fois au même meurtre.

Benvolio, l'assassin de Minolviachn les a remarqués et il n'a pas perdu de temps pour se méfier d'eux. Dans l'heure, il contacta Vrachtlan et lui dit que des farfadets, qu'il avait identifiés comme membres la Guilde des Toits et Greniers, s'intéressaient à lui.

C'est ainsi que Vrachtlan prit le risque d'entrer en contact avec une guilde rivale et de jouer d'arguments clés en leur faisant comprendre que la mort de l'Empereur laisserait un trône vacant. Avant d'avoir eu le temps de parler de cette curiosité aux autres membres de leur guilde, les deux farfadets de la Guilde des Toits ont été assassinés.

Talbirr le premier, fut égorgé dans sa cabane sur les toits le soir même, tandis que Filipo son camarade, fut pendu à une poutre avant l'aube suivante.

Sans savoir exactement de quoi il en retournait, la guilde eut des doutes sur les Fils de la Chaparde. Depuis, les deux groupes se livrent une guerre acharnée au milieu de laquelle il vaut mieux ne pas tomber. Paligarde, la farfadine qui commande les Fils de la Chaparde, est fermement décidée à éliminer un à un tous ses adversaires et à prendre dans les mois qui viennent la tête de l'Empire de la Maraude. La maladie de l'Empereur est une aubaine pour elle : elle ne ratera pas l'occasion de prendre sa place sur le trône s'il vient à mourir. Durant cette Intrigue, elle passe l'essentiel de son temps à chercher des partisans — au cas où il faudrait prendre le trône de force.

Conseils d'interprétation

Devenu certainement trop jeune l'Empereur de la Maraude, vous n'avez pas eu la maturité de recevoir vos fonctions avec humilité. Ainsi, vous êtes vaniteux, imbu de vous-même et souvent arrogant. Il est très facile de vous vexer et même si vous menez vos hommes d'une main de maître, vos colères rappellent souvent celles d'un enfant. En somme, vous n'êtes pas facile à aborder et il faudra faire grand honneur à votre statut et à votre culture avant de mériter votre confiance.

DANTOLFO

Médecin, apothicaire et surtout Maître des Tortures, Dantolfo est une machine à soutirer des aveux. C'est lui qui a parlé de l'éclusier à Cornel Finnegarde et qui dirige actuellement les séances de torture visant à le faire parler.

Dans toutes les Traboulиennes, il passe pour un fou furieux, un malade mental prenant du plaisir à torturer les gens. Toujours seul, il longe les murs pour ne pas se faire poignarder et tout le monde s'écarte sur son passage. Le trouver n'est pas difficile, sa boutique d'herboristerie ayant pignon sur rue. En revanche, il n'y est que le matin car le reste du temps il est auprès de Cornel ou de l'éclusier.

Froid, ironique et vindicatif, cet homme-là est fait pour être détesté. Il détourne toutes les questions, ment sans arrêt et ne cesse jamais d'inventer des histoires pour noyer le poisson. Le seul moyen de le faire parler reste la violence car, torturé ou battu (Épreuves 5), il se mettra à table et dira tout ce qu'il sait : il a trouvé la trace de l'éclusier dans son recueil de poèmes et y a vu une piste pour soigner l'Empereur de la Maraude. Il pense que la maladie s'est répandue après le pillage de certaines boutiques isolées du Quartier du Lierre.

Sous menace de mort, il acceptera de conduire les Rôles jusqu'à Cornel.

LES CHEVALIERS DE LA RECREANTISE

« Sachez, jeune homme, que de mon temps, jamais pareille chose ne serait arrivée ! »

Allure

Tous sont de vieux chevaliers barbus, rongés par les rhumatismes et l'arthrose. Flottant dans de vieilles armures de plaques, ils arborent avec fierté un blason représentant un vieux hibou sur une branche.

Histoire

La confrérie réunit de vieux nobles qui, arrivés à un âge un peu trop avancé, se sont retrouvés contraints de léguer le pouvoir et de passer les armes. S'ils n'ont pas été réellement contraints de prendre leur retraite, ils ont été considérés trop vieux pour régner ou agir : ils sont devenus les marionnettes d'éminences malignes qui peu à peu prirent les décisions à leur place. Leur cas n'est pas une généralité, mais on compte, un peu partout dans l'Harmonde, bon nombre de vieux chevaliers se plaignant de cette déconsidération de la part de leurs proches.

C'est pour ces gens qu'a été créée en Abyme la confrérie des Chevaliers de la Récréantise. C'est à l'initiative du géant Maturin de Synorge que s'est formée l'ordre. Celui-ci était en effet persuadé qu'Abyme était la ville la plus à même d'accueillir les vieux désireux de se battre encore un peu.

Le cercle compte une quarantaine de vieux chevaliers impotents et édentés, qui choisissent de ne jamais retirer leur armure de plaque. Si parmi eux, il y en a deux ou trois qui restent des guerriers compétents, les autres ne sont que de vieilles carcasses en costume de chevalier, prônant le respect des valeurs chevaleresques, la conservation des rites de l'amour courtois et d'autres valeurs un peu dépassées pour les Abymois.

Réactionnaires et bougons, ils n'en représentent pas moins un ordre de chevalerie écouté et apprécié en Abyme. Si leur influence est quelque peu discutable, ils jouissent toutefois

DANTOLFO, MÉDECIN VOLEUR



Épreuves : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Savoir : 5
(Qualité 2, Équipement 3, Compagnons 0)



Société : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnons 0)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 0)

Atouts :
Farfadet, Abymois (Quartier des Traboulиennes), médecin, voleur, membre de Guilde

Allégeance :
Aucune

du poids de leur politique anti-liturges. Ils prennent souvent part à des luttes secrètes au sein des Ambassades, n'hésitant pas à manifester dans les rues.

Ce qu'ils savent

Les Récréants en savent beaucoup sur cette histoire et seront probablement le point d'articulation vers son dénouement.

L'arrivée de Minolviachn

Minolviachn est venu les voir il y a un peu plus de trois semaines, leur demandant leur aide pour enrayer une épidémie de peste. Initialement, il voulait une aide des autorités, mais ils ont par la suite pensé qu'il valait mieux lutter dans l'ombre et ne pas ébruiter les risques qui finalement ne sont pas si importants.

La disparition de Minolviachn

Après quatre jours passés chez eux à se cacher, Minolviachn a subitement disparu... ils pensent qu'il a dû être assassiné par la personne qui a conduit la maladie en Abyme. Un certain Vrachtlan, un Princéen fou, désireux de détruire Abyme en la dépeuplant.

Les expériences

Par chance, le vin contaminé est resté un certain temps dans le Quartier du Lierre et la maladie ne touchant pas les lutins, ils ont pu gagner un peu de temps. Ils dissèquent actuellement des lutins ayant été en contact avec le germe, pour trouver le secret de leur immunité.

Vrachtlan

Depuis quelques jours, un homme plutôt riche parcourt les bibliothèques de la ville et rencontre tous les plus importants médecins. Ils pensent qu'il s'agit de Vrachtlan mais ne savent pas quelles sont ses motivations.

Preuves & Indices

Les Lutins

Dans les sous-sols du manoir des Récréants, une trentaine de lutins sont disséqués vivants. On les ouvre lentement, taillant dans un bras, puis dans l'autre, pour examiner leurs tissus à la loupe. Pour cette besogne, cinq médecins du Quartier ont été embauchés à plein temps : ils découpent les Saisonins et leur demandent au fur et à mesure quelles sont leurs sensations, leur vision de la maladie. Bien évidemment, ces études sont d'une naïveté et d'une inutilité sans bornes et ne mèneront nulle part.

Le problème est qu'un peu partout, dans la Cité des Ombres, on commence à se plaindre de la disparition de membres de ce peuple : des émeutes pourraient bien avoir lieu si tout cela était rendu public.

L'ancienne chambre de Minolviachn

Durant les quatre jours qu'il a passés ici, Minolviachn a rédigé un texte expliquant comment préparer l'antidote. Il ne savait pas encore à ce moment, quel degré de confiance il pouvait accorder aux Récréants et a préféré le cacher en attendant. L'assassin est alors venu et il a dû s'enfuir.

Sous l'une des planches de sa chambre est caché le texte salvateur. Il y a peu de chances que les Rôles aient l'idée d'aller démonter le plancher, mais en revanche, si on ramène Minolviachn sur place, il se dirigera tout bêtement vers la latte de plancher à soulever.

Cette liste ne contient que cinq ingrédients. Les trois premiers sont des plantes médicinales typiquement printanières qui ne devraient pas être difficiles à trouver. Les deux derniers sont par contre des ingrédients animaux déjà plus difficiles à obtenir : quelques pincées de poudre de corne d'unicorne et de la sueur de satyre en décomposition.

Éminence, il vous appartient d'apprécier comment gérer ces ingrédients. Il peut très bien s'agir de la mise en place d'une quête. Cependant, vous pourriez aussi, si vous préférez éviter cet aspect, admettre que le Grog-Mitaine sera capable de les leur fournir en quelques heures.

La maladrerie

La cour intérieure du Domaine Saint-Ignacio est un joli jardin. En son centre, quelques arbres paraissent cependant être morts et si l'on s'approche, on remarquera qu'il s'agit bel et bien de victimes de la Mortebranche.

Un peu partout dans la cour, on peut voir une vingtaine de victimes aux origines diverses, la plupart du temps des gens originaires des Traboulienne ou du Lierre. Le vin ayant déjà été peu à peu revendu au litre dans ces deux quartiers, les victimes vont sûrement se multiplier assez vite. Ceux qui ne sont pas morts dansent et gesticulent, incités au mouvement par des Chevaliers de la Récréantise faisant tout pour les sauver.

Conseil d'interprétation

Avant toute chose, soyez vieux. Un peu sourd, marchant lentement, vous boitillez et faites toujours répéter les Rôles, jusqu'à l'agacement. Bien sûr, tous vos Récréants ne passent pas leur temps à se plaindre de leur prostate et des enfants qui ne viennent jamais les voir. Vous pouvez donc en jouer deux ou trois ayant une discussion intéressante. Pour les jouer, soyez voûté, mal à l'aise dans une armure trop lourde, la voix chevrotante, mais plein d'idéal et de courage.

MINOLVIACHN

Si l'on se rend dans le Quartier du Lierre, la chambre de Minolviachn ne sera pas difficile à trouver. Les rares personnes que l'on rencontre dans ce Quartier ces temps-ci ont toutes entendu les cris du pauvre médecin princéen et sauront très bien orienter les Rôles.

On assistera tout simplement à la scène suivante : à l'aube, Minolviachn se réveille et il tâtonne une bonne heure, avant de se lever et de sortir du bain de sang dans lequel il était. Une fois debout, on remarque qu'il est tuméfié et que son torse est ouvert de plusieurs larges plaies. Quelques minutes après qu'il se soit levé, la porte d'entrée s'ouvre et entre un farfadet qui lui assène cinq violents coups de couteau. Minolviachn s'écroule alors en poussant des hurlements de douleur. Mais le lendemain matin, il se relève de la même manière : l'Heure Ténébreuse lui a rendu la vie.

L'assassin s'appelle Benvolio et il est tout à fait possible de l'acheter (Société 7), ou de le faire parler par la violence (Épreuves 6), mais ce n'est pas gagné ! Pour lui, ce travail est une aubaine : la seule chose qu'il ait à faire, est de venir et d'assassiner cet homme. Le reste du temps, il peut s'occuper d'autres contrats. De plus, il est bien payé compte tenu des risques et des efforts. Il finira peut-être par avouer le nom de son commanditaire : Vrachtlan.

Minolviachn quant à lui ne peut être sauvé que par un voyage dans l'Heure Ténébreuse d'où l'on ramènerait son âme. Ce n'est pas du tout le propos de cette Intrigue, mais, Éminence, il vous est tout à fait possible de mettre en scène ce périple (reportez-vous À l'heure invisible pour plus de détail). L'utilité de ce personnage est de pouvoir retrouver les notes qu'il a cachées dans le plancher de sa chambre au Domaine Saint-Ignacio.

DUC VRACHTLAN DE JILYOVNA

Je suis la seule réelle victime de ce drame monumental orchestré par le destin. Je suis le martyr des Communes, le Martyr d'Abyme... et vous trouvez encore la force de m'accuser ?

ALLURE

Toujours bien habillé, Vrachtlan arbore avec fierté ses origines. Tout en lui respire l'arrogance et la rancœur. Son visage est chafouin, ses yeux petits et vifs et le tout est cerclé de mèches brunes revêches et bouclées.

HISTOIRE

C'est par lui que tout arrive. Notre grand méchant est un homme calculateur, arriviste, mais dépassé par les événements. Si autrefois il jouissait d'un statut important dans les Communes princières, il n'est plus aujourd'hui qu'un mauvais souvenir pour ceux qui l'ont côtoyé, un symbole de décadence et de fourberie. Ce qui compte le plus pour lui, ce n'est pas le pouvoir, ni l'argent, mais bien la renommée. En bon politicien, il aime être reconnu et salué. Et c'est ce qu'il cherchait à gagner quand il lâcha cette ignoble maladie sur la ville.

Depuis que la Mortebranche lui a échappé, il a fait bon nombre d'erreurs et il a sous-estimé la valeur de Minolviachn. Ayant, compris que celui-ci était dans l'Heure Ténébreuse, il pense effectivement qu'il ne peut plus donner l'antidote. Plu-

DUC VRACHTLAN DE JILYOVNA



ÉPREUVES : 5
(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 2)



MARAUDE : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



SAVOIR : 6
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 6
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 0)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Humain, Mâle, Duc banni des Communes princières, Quartier de l'Aigue-Marine

ALLÉGEANCE :
Aucune

tôt que de chercher à l'exploiter, il se contente d'empêcher que d'autres tentent leur chance, en le coinçant dans l'appartement où tous les jours il est assassiné.

Depuis plusieurs jours, Vrachtlan contacte des médecins, conjure des Démons, interroge des malades qu'il parvient à rencontrer dans l'espoir de trouver une piste vers le remède. Au moment où les Rôles entrent en scène, Vrachtlan se rabat sur les bibliothèques. Il a déjà quelques contacts à Castel Combrante et dans la grande nef, espérant bien avoir d'ici peu accès à la bibliothèque des vents. Peut-être finira-t-il par mettre le doigt sur la solution...

Rencontré, cet homme au costume bourgeois et au manoir soigné, paraît dépité : il a accidentellement ramené cette horreur ici et cherche un remède à tout prix. Une fois que l'on aura le dos tourné, il embauche autant d'assassins que nécessaire pour éloigner les fauteurs de trouble et tente de mettre un terme aux recherches des Récréants. Ainsi, moins d'une semaine après le jour J, Vrachtlan engage une dizaine de mercenaires auprès de l'Ambassade mercenine. Ces hommes ont pour but de s'attaquer de nuit au Domaine Saint-Ignacio et d'en faire un feu de joie ! La majeure partie des Récréants et de leurs hôtes mourra cette nuit-là. Si Minolviachn n'a pas été conduit sur les lieux avant, l'antidote est perdu — définitivement — et la Mortebranche se répand jusqu'à épuisement ou destruction du vin.

Ce qu'il sait

Tout. Il est à l'origine de tout et passe suffisamment de temps à fouiner dans toute la ville pour cerner parfaitement les implications, même imprévues, de ses actes.

Conseil d'interprétation

Persuadé d'être un héros maudit, vous n'êtes plus qu'un monomaniaque qui cherche désespérément un moyen de faire surface. Soyez arrogant mais au bord du gouffre : vous avez tout perdu et cela doit se ressentir dans votre façon de parler, de vous laisser tomber sur votre chaise...

MISE EN SCÈNE

Ambiance

Elle dépend, Éminence, de la façon dont vous allez implanter l'ambiance des Quartiers visités. Abyme est une ville grouillante et vivante à l'extrême, faites le sentir. Lors de leurs investigations, les Rôles vont entrer en contact avec le peuple, les artisans, les marins, les aubergistes. Jouez donc sur les personnalités bigarrées et sur les forces de caractère.

Les Lieux

Nombre de Quartiers seront certainement visités durant cette Intrigue et vous pourrez vous conformer aux descriptions données dans les généralités sur la ville. Mais pour la Halle aux Embruns, les Traboulienne et le Quartier du Lierre, qui en sont le commencement et l'aboutissement, nous vous conseillons les atmosphères suivantes.

Le Quartier des Traboulienne

Ce Quartier est touffu, étouffant, chargé, labyrinthique et inquiétant. On y a l'impression d'être dans une seule et même maison, étalée sur une surface improbable ; on s'y perd nécessairement et il y a toujours un épais rideau pour dissimuler un escalier où quelqu'un qui arrive d'un couloir qu'on n'imaginait même pas. L'atmosphère est à la fois cossue et poussiéreuse, les écrivains au rabais y côtoyant des marchands douteux : ici, être honnête c'est mourir.

L'une des premières impressions que l'on en a : tout le monde se connaît, toutes les informations circulent (trop) vite, et ce que l'on a dit d'untel arrive à lui avant que l'on ait le temps de demander où le trouver.

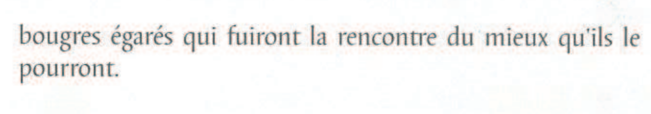
Le langage employé est très imagé : on y parle de catins et de sacs à vinasse. Les insultes sont souvent affectueuses et il n'est pas rare de voir un marchand vous dire avec un grand sourire : « Alors, qu'est-ce qu'y veux l'merdeux ? » Se vexer, c'est bien entendu montrer qu'on n'est pas du coin. L'argot est très répandu : on n'en veut pas à une personne, mais on lui garde un chien de sa chienne ; on ne se fâche pas mais on pond une charrette ; on ne flatte pas quelqu'un, on lui caresse la farfadine.

La Halle aux Embruns

On y viendra pour visiter la cabane de l'éclusier, ou pour rencontrer le Grog-Mitaine.

Dans le premier cas, c'est un lieu où il n'y a pas de marins fraîchement débarqués, pas d'odeur de poisson sur les paletots. C'est le royaume des marins retraités, de ceux dont la mer ne veut plus. Les voix sont vieillies, les marins ont des problèmes de prostate, les barbes sont blanches et éparses, et les démarches évoquent des chaloupes au vent. On y parle un argot maritime dépassé. Les voix sont cassées par le tabac, étouffées par le rhum et la bière.

Dans le second cas, si l'on vient pour trouver le Grog-Mitaine, on sera confronté à un tout autre univers. La mise en scène de sa rencontre ne peut être anodine et il ne faut pas perdre de vue que ce Démon est une légende nimbée d'ésotérisme. Quand on vient dans ce Quartier à la recherche de cette personnalité, c'est de nuit, dans un brouillard épais. Les rues sont nécessairement désertes et les rares âmes que l'on croise sont des ivrognes ou des estropiés, toujours des



bougres égarés qui fuiront la rencontre du mieux qu'ils le pourront.

Le Quartier du Lierre

Si en temps normal le Quartier du Lierre est un synonyme de vie, une enclave printanière au sein de la Cité des Ombres, l'ambiance de l'Intrigue veut qu'il devienne un lieu de mystère aux relents de perversion. Il est avant tout le théâtre du meurtre à répétition de Minolviachn et le centre névralgique de l'épidémie.

Seules dix personnes dans ce Quartier sont touchées par la maladie : il y a donc assez peu de chance qu'on les rencontre. En revanche, une autre dizaine de personnes a déjà été transformée en arbres qui peuvent être vus en bordure de certains canaux. Rencontrer les autres habitants du Quartier n'est pas d'un grand intérêt et les rares personnes à avoir vu les malades et les morts ne s'expliquent pas ce qui se passe. Si les lutins sont bien sûr à la fois fascinés par cette transformation et inquiétés par son aspect automnal, aucun d'entre eux ne s'y est pour l'instant intéressé.

La méfiance et l'inquiétude sont de mise car des lutins disparaissent régulièrement depuis quatre jours. On a déjà eu des rafles de bandits récemment, de plus, des farfadets ont été vus dans le coin : il ne faudra pas poser trop de questions si on ne veut pas se retrouver pris dans une petite révolution !

Pour l'aspect général, Éminence, insistez sur l'idée de mangrove urbaine, de réseau inextricable des racines. L'automne est là, dans le corps des habitants, aussi rares soient-ils. Jouez donc aussi dessus : il n'y a pas âme qui vive et même les lutins paraissent tristes à mourir, il n'y a pas de vie, pas de rythme, juste des fantômes insipides. Tous les jours à la même heure, les cris de douleur d'un homme qu'on assassine : Minolviachn.

Lieux et protagonistes

Le Grog-Mitaine et les lieux sordides. Outre son domicile, le Démon ne fréquente que des bureaux d'apothicaires et de sombres auberges. Il n'y a pas d'endroit précis, mais ce sont toujours des lieux sordides remplis de borgnes et de boiteux aux mœurs contre nature. Le morbide et le malsain sont les piliers de l'ambiance qui imprègne les lieux où le Grog-Mitaine met les pieds.

L'éclusier séquestré. Il est détenu dans une petite alcôve cossue de la demeure de Cornel Finnegarde. S'il ne manque de rien du point de vue confort, il est entouré de trois petits ateliers de torture qui lui rappellent à chaque instant qu'on peut revenir essayer de le faire parler.

Cornel Finnegarde et la Dalle Brune. Autrefois, la Dalle Brune était une place de marbre brun, bordée d'arcades et d'arbres touffus. Les arcades constituaient des alcôves réservées aux Conjurations. Recouverte depuis longtemps par les maisons entassées des Trabouliennes, la place n'est plus à ciel ouvert et constitue l'essentiel de l'habitat de l'Empereur de la Maraude. Oubliée comme une vieille légende, elle est à l'abri des promeneurs et ne peut être trouvée que par ceux qui savent où ils vont, ou au contraire par les badauds égarés.

Halle de pierre abritant mille merveilles, la Dalle Brune est l'endroit où sont entassés et partagés tous les butins de la Maraude. On pourra entre autre trouver sur place douze fûts de vin, dont six viennent de chez Messire Clochier. Il n'y a malheureusement que peu de moyens de les différencier, si ce n'est en les goûtant, ce qui serait une très mauvaise idée. Il y a toutefois sur les fûts qui nous concernent un signe distinctif : le sceau de l'Ambassade urguemande. Pour le voir, il faudra avoir précisé qu'un examen très minutieux des tonneaux est effectué, car quelqu'un a tenté d'effacer ces signes en grattant avec une dague (Savoir 4).

Cornel et ses proches sont quasiment certains que la maladie est venue par le vin, ils n'en consomment donc plus. Malheureusement, plusieurs dizaines de litres ont été vendues dans les Trabouliennes avant que la maladie ne se déclare...

Les Récréants et Saint-Ignacio. Ce domaine est un joli manoir de deux étages, doté de charmantes colonnettes près de la porte d'entrée et d'une cour intérieure aménagée autour d'une fontaine ouvragée. Il se situe à l'extrémité Est de la Rue des Moignons dans le Quartier des Marche-en-biais.

Tout a commencé...

Mort en sursis

Une semaine avant le début de l'Intrigue, l'un des Rôles a passé une soirée arrosée avec des amis (compagnons d'étude, cousins...) et l'un d'entre eux avait apporté un tonnelet de vin épicé. Ce soir-là, le Rôle a contracté la Mortebranche. La maladie se manifeste assez vite sans trop l'handicaper, mais suffisamment pour lui mettre la pression. La personne qui avait apporté le vin, est l'un des voleurs qui ont pillé certaines boutiques du Lierre à J – 13. L'ami est devenu introuvable et aurait, selon toute vraisemblance, disparu dans les Trabouliennes.

Drogués en série

Le jour du rendez-vous chez Asphrir, l'un des Rôles a croisé dans la rue l'une des victimes du Grog-Mitaine. Ce qu'il a pris sur le moment pour un Démon original et probablement ivre mort, devra lorsqu'il verra une autre victime, prendre un peu plus au sérieux sa rencontre du matin.

Revenant sur la piste, il pourra apprendre des voisins que ce Démon était un employé du port qui aurait logé à la cabane de l'éclusier pendant plusieurs semaines. Il s'agit du Démon Artignin, un ouvrier réputé dans toute la Halle pour ses excès sexuels.



Amorce

Les Rôles ne se connaissent pas nécessairement mais ont un ami commun : un Démon. Celui-ci leur envoie un courrier alarmant, leur donnant à tous rendez-vous à son domicile le soir même. Arrivant tous quasiment à la même heure, ils se rencontrent et font connaissance en découvrant le mystérieux accident dont est victime leur ami.

Le logis du Démon est un vieil appartement donnant sur une ruelle du Quartier des Vices. Quoi qu'il en soit, les Rôles trouvent leur ami gisant au milieu du plancher de son appartement : il est au centre d'une figure géométrique peinte sur le sol et s'achevant en entrelacs sur sa poitrine, le dessin ressemblant à une toile d'araignée ornementée.

Le Démon, prénommé Asphrir, gît dans sa bave et son vomi, incapable d'aligner deux mots. Il a sombré dans la démence et seule la mort pourra le libérer. Lui qui était autrefois l'un des plus importants pornographes des chroniqueurs du Quartier, n'est plus qu'un légume sans intérêt.

À ce stade de l'Intrigue, les Rôles voudront sûrement comprendre, et les seules pistes qu'ils ont, sont sur le message qu'ils ont reçu (cf. Aide de Jeu n° 1).

L'Ambassade des Terres veuves

L'un des Rôles passe régulièrement devant l'Ambassade des Terres veuves pour se rendre à son lieu de travail. Celle-ci n'a rien à voir dans notre histoire, mais les peintures laissées par le Grog-Mitaine sur ses victimes, évoquent grandement l'agencement en toile d'araignée des tours noires. Précisez bien à ce Rôle que les formes dessinées lui disent quelque chose, revenez là-dessus plusieurs fois, puis annoncez-lui qu'il vient de trouver à quoi cela lui fait penser. Suite à cela, les Rôles devraient aller s'égarer quelque temps pour obtenir un accès à l'Ambassade.

La Traviole

L'un des Rôles est un habitué de cette taverne, dans le Quartier des Marche-en-biais. Récemment, alors qu'il y mangeait tranquillement, il y a assisté à un entretien mouvementé entre un homme à la toux très forte et un vieillard en armure. Le vieillard parlait à voix basse et tentait, tant bien que mal, de contenir la colère de l'homme pour ne pas attirer l'attention. Le malade avait la Mortebranche et le Chevalier de la Récréantise tentait de le calmer en promettant qu'un remède serait bientôt trouvé. Le malade était un charpentier du Quartier du Lierre.

Dernier Acte

La résolution de cette Intrigue ne viendra qu'avec la réunion d'éléments bien particuliers. Une fois que les Rôles ont compris ce qui se passe réellement, qu'ils ont rencontré Cornel, le Grog Mitaine, les Chevaliers de la Récréantise, et éventuellement l'éclusier, ils sont en mesure de penser que c'est bien un remède qu'il leur faut trouver et que seul Minolviachn peut les aider.

Contre la montre

Le Dernier Acte passe donc par une extraction du médecin des griffes de son assassin Benvolio. Pour cela, il faut voler le cadavre dans la chambre en journée, ou bien venir à l'aube et en profiter pour questionner le farfadet. Quoi qu'il en soit, si les Rôles ne s'intéressent pas de près à Minolviachn, ils n'ont aucune chance d'enrayer l'épidémie et doivent se contenter d'attendre que le vin soit épuisé et que tous les contaminés meurent.

L'idéal est bien évidemment de parvenir à mettre en place un final spectaculaire et apocalyptique. Pour cela, Éminence, vous pouvez vous arranger pour que l'incendie de Saint-Ignacio n'ait lieu qu'au moment où les Rôles reviennent avec Minolviachn. Le mieux étant que cela ait lieu la nuit. Ainsi, s'ils sont allés chercher le médecin à l'aube et s'ils ont rencontré Benvolio, celui-ci aura fini par les conduire chez Vrachtlan.

Entretien avec un empoisonneur

Vrachtlan, rencontré à son propre domicile, un manoir de belle facture, rue des Marronniers, Quartier de l'Aigue-Marine, est plongé dans une montagne de livres de médecine, de légendes et d'ouvrages théoriques sur la Conjuration. Ces manuscrits sont tous des copies empruntées dans les diverses bibliothèques de la ville.

Le Princéen paraît très inquiet. Il est conscient de son erreur et regrette d'avoir sacrifié autant de monde pour un échec aussi cuisant. Acculé, (Épreuves 5) il raconte son histoire en détail sur un ton mélodramatique et finissant par dire qu'il a décidé d'effacer toute trace de la maladie par le feu, et que dans l'heure qui suivra le coucher du soleil, des hommes viendront incendier Saint-Ignacio. Libre aux Rôles de décider du devenir de Vrachtlan. Celui-ci peut mourir : il n'a plus aucune influence sur l'Intrigue.

L'incendie

Quoi qu'il advienne, les Rôles arrivent trop tard à Saint-Ignacio. Dix cavaliers masqués sont devant la porte du manoir. Ils portent tous des torches enflammées à la main et ont, accrochées à leurs selles, des outres pleines d'alcool. À en juger par leurs carrures, ce sont des ogres. Sous les regards incrédules des Rôles et les velléités inutiles des Chevaliers de la Récréantise, les cavaliers se lancent à cheval à l'intérieur du bâtiment. Déversant de l'alcool sur le sol et les murs, ils enflamment en quelques minutes la demeure.

Deux fins possibles

Au moment précis où le manoir s'enflamme, Minolviachn a un sursaut de mémoire et se jette dans les flammes pour récupérer la liste d'ingrédients pour son antidote. Bien entendu, il est incapable de dire ce qu'il cherche. Il finit par trouver ses notes mais meurt si les Rôles ne lui prêtent pas main forte.

Dans les bâtiments, c'est l'enfer : des poutres enflammées s'écroulent, des malades transformés en torches cherchent à échapper au calvaire, tandis qu'un ou deux ogres, à cheval ou non, donnent la chasse aux survivants. La mort est au tournant et il faudra être très fort pour lui échapper (Épreuves 8).

Si les Rôles sauvent Minolviachn, l'antidote pourra être fabriqué. En quelques jours, on organisera en place publique de grandes halles de soins où les malades — plus de cent en tout à la fin de cette Intrigue — viendront se faire soigner. Si en revanche, ils ont échoué dans leurs recherches, la maladie se répand, tuant plus de huit cent personnes. Le premier mort notable sera Cornel Finnegarde, qui laissera la Maraude sans chef pendant une bonne semaine. Paligarde la Chapardeuse, la farfadine des Fils de la Chaparde, prendra alors le pouvoir dans une débauche de violence.

Le Grog-Mitaine

Royaume : Abyme
Peuple : Démon
Âge : approximativement 200 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0) Poids : 75 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme/Flamme Noire : 0/0

Corps/Corps Noir : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 10 FOR : 8
PER : 7 RÉS : n. a.

Esprit/Esprit Noir : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 6

Âme/Âme Noire : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 3 CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART MEL : 9 EMP : TIR : 8
DENSITÉ : 35 OPACITÉ : 8 MD : + 1

Compétences :
Épreuves : Arme : dague 7, Athlétisme 8, Escalade 7, Esquive 6, Premier soins 8
Maraude : Acrobatie 7, Discrétion 9, Poisons 10
Société : n.a.
Savoir : Chirurgie 7, herboristerie 10, Médecine 9
Occulte : Démonologie 8

Combat
Initiative : dague 17
Attaque au contact : dague 18
Attaque à distance : -
Défense au contact : 16
Esquive : 16
Parade : dague 16
Défense à distance : 8

Armure : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+ 2	0	+ 1/P	− 1

Cornel Finnegarde

Royaume : Inconnu/Peuple : XXX
Âge : 25 ans
Taille : 1 m 75 (TAI 0) Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme/Flamme Noire : 0/0

Corps/Corps Noir : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 7 FOR : 6 PER : 5 RÉS : 6

Esprit/Esprit Noir : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 7 VOL : 7

Âme/Âme Noire : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 11 CRÉ : 8

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : - TIR : 6
PdV : 48 SBG : 15 SBC : 24 MD : 0

Pouvoirs de Saisonins : Ruade, Sexe

Compétences
Épreuve : Arme : Sabots 8, Arme : Rapière 8, Arme : dague 7, Athlétisme 8, Esquive 6
Maraude : Intrigue 1.
Société : Baratin 6, Diplomatie 8, Éloquence 9, Intendance 8, Négoce 6
Savoir : Géographie 7, Histoire & Légendes 6
Occulte : aucune

Combat
Initiative : 12, Rapière 14
Attaque au contact : dague 15, Rapière 15, Sabots 14
Attaque à distance : -
Défense au contact : 13
Esquive : 13
Parade : Dague 13, Rapière 14
Défense à distance : 6

Armure : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1/P	− 1
Rapière	+ 2	+ 2	+1	+ 3/P	0

Mémoires d'éclusier

L'ÉCLUSIER

Royaume : Abyme
Peuple : Démon
Âge : approximativement 200 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0) Poids : 75 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme/Flamme Noire : 0/0

Corps/Corps Noir : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 6 FOR : 8
PER : 7 RÉS : -
Esprit/Esprit Noir : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 6

Âme/Âme Noire : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 3 CRÉ : 8

Caractéristiques secondaires
ART MEL : 6 EMP :
TIR : 6 DENSITÉ : 35 OPACITÉ : 8
MD : + 1

Compétences :
Épreuves : aucune ; **Maraude :** aucune
Société : Diplomatie 6, Intendance 6, Poésie 9
Savoir : Alphabets (Armgarde) 9, Histoire et Légendes 7
Occulte : aucune

Combat
Initiative : 13
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact : Esquive : 3
Parade : -
Défense à distance : 1
Armure : aucune.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+ 2	0	+ 1/P	– 1

LES CAVALIERS OGRES

TAI 0 MV 3 PdV 45 SBG 15 SBC 22 BD 8

Init. 13, torche 14, hache 14
Att. torche 15, hache 15
Esquive 12
Parade hache 14
BD hache 14

Note : *les torches ont un POT de Feu de 5.*

GUILDES DES TOITS ET GRENIERS, LES FILS DE LA CHAPARDE ET DANTOLFO, LE MÉDECIN VOLEUR.

TAI 0 MV 3 PdV 35 SBG 11 SBC 17 BD 6

Init. 12, dague 14, épée 13
Att. Dague 16, épée 13
Esquive 10
Parade dague 14, Parade épée 13
BD dague 7, BD épée 10

DUC VRACHTLAN DE JILYOVNA

Royaume : Communes princières
Peuple : Humain
Âge : 42 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) Poids : 78 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme/Flamme Noire : 0/0

Corps/Corps Noir : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 5 FOR : 5 PER : 8 RÉS : 7

Esprit/Esprit Noir : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 7

Âme/Âme Noire : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRÉ : 4

Caractéristiques secondaires
MEL : 5 EMP : - TIR : 6 PdV : 42
SBG : 13 SBC : 21 MD : + 0

Compétences :
Épreuve : Arme : épée 8, Bouclier 7, Athlétisme 4, Équitation 7, Esquive 5.
Maraude : Chasse 8
Société : Diplomatie 6, Éloquence 6, Étiquette 5, Us et coutumes : Princéens 6
Savoir : Alphabet princéen : 6.
Occulte : aucun

Combat
Initiative : 12, épée 13, bouclier (écu) 9
Attaque au contact : épée 14, bouclier 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : épée 14, bouclier 17
Défense à distance : 5

Armure : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0
Bouclier	– 3	0	+ 4	+1/C	0



Géant-taxi



À l'Heure de l'invisible

Abyme, minuit.

Prudemment, une dizaine d'hommes se rassembla sur le parvis de la place de l'arbre, en face de l'Ambassade modéhenne. Une silhouette se détacha du lot et alla se placer au centre de cette clairière urbaine. Lentement, les autres personnages l'entourèrent, composant un cercle dont il était le centre. Ils venaient de Royaumes crépusculaires, mais lui, venait d'Abyme. Il était Abyme, et ce soir, il était leur guide.
L'individu prit la parole. Les horloges de la cité démoniaque se mirent à sonner comme une infinité de carillons.
« Mes amis, tous, vous avez été choisis par mes maîtres pour prendre une décision. Un verdict en somme.
Je serai votre guide dans ce voyage au cœur des ténèbres, et vous me retrouverez chaque soir. Observez, apprenez, et surtout, faites votre choix.
Maintenant, le moment est venu d'arrêter le temps. »
D'un coup, toutes les horloges cessèrent leur tintamarre, l'horloge à clochule végétale de l'Ambassade fut la dernière à chanter. La ville s'était tue. Les étoiles disparurent derrière un voile membraneux démesuré. L'ombre de l'arbre les avait recouverts.

La plupart des convives frémirent à son contact, mais, parmi l'assemblée, l'un de ces frissons fut de plaisir et d'anticipation. Après tout, si Abyme est le cœur de l'Harmonde, qui sait quel joyau elle cache au cœur de ses nuits ?

LES FAITS

Derrière l'intrigue

Les Hauts Diables se lassent d'être des vassaux du Masque. Et pourtant, quel autre choix ont-ils ? Ennemis traditionnels de l'Inspiration et du Conseil des Décans, les enfants de Noxe sont craints de tous et haïs des mortels. En se séparant de leur maître corrompu, ils risquent de voir la bataille s'étendre à leurs deux flancs.

Il leur faut donc briser ce cercle vicieux, et gagner par là même une reconnaissance ainsi que leur place dans l'Harmonde. Pour cela, Moloch, Haut Prince des Larmes, a ourdi un plan (*cf. Le Bestiaire* p. 71).

Depuis le grand compromis, le cycle des saisons de l'Harmonde a toujours été régulé par les mécanismes occultes de la Cité des Ombres – laquelle donne a chacune son ordre et sa légitimité.

Profitant de l'Éclipse, les Hauts Diables confectionnèrent un espace métaphysique entre la dernière seconde d'aujourd'hui et la première de demain. De ce néant, ils firent une heure, de la même façon que Noxe avait façonné les Abysses des replis de la terre.

La fonction de cette heure, à part servir de refuge aux Démons et autres marginaux de la ville, est d'offrir un lieu, un moment, où la négociation devient possible entre les forces de l'Ombre et ses détracteurs.

Les Jurés

Cette heure fut lentement aménagée afin de présenter la Ténèbre et son royaume. Le plan de Moloch s'est mis en place avec l'envoi d'émissaires porteurs de missives sur les sentiers de l'Harmonde (cf. ADJ 1). Il s'agit de recruter une dizaine de personnes de tous horizons afin de produire un panel exhaustif des Royaumes crépusculaires agréé par Janus. Ces personnes, les Jurés, vont être confrontées à la nature de l'Ombre au cours de sept nuits consécutives. À la fin de cette semaine, ils auront à rendre un verdict représentant le choix des mortels de l'Harmonde quant à la place de l'Ombre parmi eux.

Les Rôles font partie des Jurés. Les moyens par lesquels ils en sont venus à accepter cette responsabilité sont laissés à la discrétion de l'EG. Il lui est cependant possible de s'appuyer sur les préludes présentés à la fin de l'Intrigue pour amener ses Rôles dans cette situation.

En cas d'acceptation par les Jurés, Janus accordera aux Hauts Diables l'existence de l'Heure Ténébreuse, laquelle deviendra plus facile d'accès à partir d'Abyme, voire de l'Harmonde entier pour les Conjurateurs. Dans le cas contraire, les mortels rejetant la proposition de l'Ombre, Janus interdira alors l'existence de l'Heure Ténébreuse, laquelle sera désertée par les Démons et s'effilochera dans le cours du temps. Elle deviendra alors une réalité fantôme, uniquement visitée certains soirs de brume par des poètes drogués que nul ne reverra jamais.

Le verdict naîtra de la majorité de ces votes à la fin de la septième nuit. Bien entendu, seuls les Jurés encore présents, et vivants, seront à même de voter et... c'est là que le bat blesse.

Problèmes et oppositions

Convoqués en Abyme par l'Ombre elle-même pour appartenir au fameux groupe de Jurés, les Rôles vont être forcés de faire un choix capital quant à sa place dans l'Harmonde. Ils auront donc, ainsi que bien d'autres Abymois, à visiter cette heure nocturne pendant une semaine, avant de rendre le verdict concernant les fondements de sa légitimité. Hélas, deux événements et certains des Rôles vont perturber le bon déroulement de ce jugement difficile.

Le premier est dû aux ambitions des Jurés. Emdishel, une méduse, est un agent du Masque en Abyme. Elle cherche à faire échouer le processus. Pour cela, elle attise les discordes et tente de corrompre l'envoyé du Conseil des Décans, un drakonien du nom d'Haar'Sssen. Elle est elle-même menacée par Alnet, Jorniste et farouche ennemi de l'Ombre.

Le second événement est le fait d'une société secrète abymoise, les Frères de la Clepsydre. Gardiens du temps en Abyme, ils voient l'instauration de l'Heure Ténébreuse comme un danger pour le tissu temporel de la ville. Ils feront donc arrêter le guide des personnages dans l'Heure Ténébreuse, Sérian le Naute, que les Rôles auront à libérer pour continuer.

À un tout autre niveau, Cymnéa, une jeune prostituée abymoise, constitue le plus grand danger de l'Intrigue. En effet, rendue folle par une trop grande sensibilité aux forces de la nuit, elle tente de tuer un à un les autres Jurés afin d'être seule à rendre le verdict final. Pour atteindre cet objectif, elle est assistée par Piotr Tzernoff, un Éclipsiste épris d'elle au plus haut point. De plus, elle entretient des liens avec les Gagne-Guignes, un groupe d'assassins partageant son affiliation ténébreuse.

Tout ceci finit sur la Grand Place au cours d'un dernier acte où les Rôles sont confrontés aux Hauts Diables en personnes. Le verdict y est rendu, et le futur de l'Ombre peut-être changé.

Les heures du crime

J + 1 : l'assassinat de Mara

Un groupe de Gagne-Guignes assassine Mara, une petite lutine appartenant au groupe de Jurés. Peu après son retour

chez elle, vers sept heures du matin, ils attendent qu'elle soit endormie pour insuffler les germes de la Crapoteuse (cf. La Crapoteuse p. 105) par le trou de la serrure de son petit appartement. Mara ne remarque même pas ce qui lui arrive et passe du sommeil au coma. Son logeur se rend compte de son état vers midi. En effet, sa jeune cliente n'émergeant pas du sommeil pour manger, il vient la prévenir du service et entre dans l'appartement. Il la découvre atteinte de la fièvre (premier stade).

En deux heures, la milice fait évacuer l'immeuble – mauvaise nouvelle si Mara s'est installée dans la même auberge que l'un des Rôles. Les médecins ne pouvant identifier la maladie, l'immeuble est brûlé en fin de journée afin d'éviter une épidémie.

Les indices sont maigres. Un Rôle inspectant la serrure peut certifier que celle-ci n'a pas été forcée, mais qu'un objet assez large – l'embouchure du soufflet – y a été introduit. Un farfadet éméché a également été témoin de l'intrusion des Gagne-Guignes dans l'auberge. Lui-même membre de la Maraude, il préfère garder cet élément secret pour le confier à sa troupe. Il est difficile de le faire parler. En effet, les bandes ne sont pas tendres avec les cafards et seules de lourdes menaces assorties de promesses de protection seront à même de l'amener à s'en remettre aux Rôles. À moins que l'un de ceux-ci ne soit son Prince Voleur.

À partir de cet instant, les Gagne-Guignes suivent les Rôles s'intéressant particulièrement à l'affaire et rapportent leurs actes à Gerhart. Celui-ci décidera éventuellement de les contacter ultérieurement.

J + 2 : Tentative d'Assassinat d'Arnoux

Galvanisée par son succès précédent, Cymnéa tente de se débarrasser d'Arnoux de Richevaux, un baron urguemand décadent, avant le second passage. Elle tente pour cela de le mettre en confiance par son jeu de séduction en l'attirant à un rendez-vous près de la ruelle des Porcs Renversés, dans le Quartier des Traboulienness. Elle se fait inviter par l'Urgemand qui la raccompagne ensuite à son domicile, lequel est proche de celui de l'un des Rôles. Elle compte empoisonner avant de partir le thé que le noble consomme à toute heure. Hélas pour elle, le Baron a d'autres projets et tente de la violer dès la porte refermée. Arrangez-vous pour que le Rôle voisin assiste à l'entrée du Baron et de Cymnéa dans la chambre, puis entende la jeune fille crier et se débattre. S'il pénètre dans la chambre du Baron, il le trouve allongé sur Cymnéa, vêtements arrachés. Si nul n'intervient, Cymnéa énucle le Baron à l'aide de son petit couteau de poche, qu'elle lui enfonce jusqu'au cerveau.

Arnoux a des appuis à son Ambassade et est intouchable par la Milice. De plus, Cymnéa refuse d'en référer aux autorités. Elle a subi bien pire dans son enfance et souhaite se venger personnellement par la suite, durant l'Heure Ténébreuse, ce qu'elle ne peut pas le faire si le Baron est en prison.

Si elle parvient à le tuer, nombre de clients peuvent attester avoir vu une jeune fille à demi dévêtue quitter l'auberge en pleurs, le visage maculé de sang et marqué de traces de coups. Dans les lectures du Baron on peut trouver des lettres intimes évoquant des petites filles violentées, certaines de sa main. Ceci pourrait innocenter Cymnéa, ou lui offrir des circonstances atténuantes. Elle saura en jouer si nécessaire.

Si elle ne peut pas tuer le Baron, celui-ci souffre tout de même dès le lendemain des symptômes d'un empoisonnement minime au Vernis de Calumn (un poison souvent mortel, mais qui provoque à petites doses de violentes nausées assorties de maux de ventre brûlants). Il s'agit du poison mêlé au thé, hélas en trop petites quantités pour être mortel.

La rue des Porcs Renversés

Cette rue est un testament à l'une des idées les plus novatrices d'un humain d'Abyme : l'élevage de porcs en bacs. En effet, la place étant limitée en Abyme, cet ouvrier des traboulienness décida d'élever ses propres porcs dans un enclos de taille minime. Les pauvres animaux étaient réduits à vivre sur le dos dans un enclos fait à leur taille où toute liberté de mouvement leur était ôtée. Une fois par jour, des vétérinaires engagés par le propriétaire des enclos venaient masser les cuissots des porcs afin de leur faire prendre du muscle.

L'idée fit fureur et fut bientôt déclinée à de nombreux autres animaux : poulets en batterie, vaches sans jambes… Aujourd'hui, on peut dire, à l'odeur pestilentielle du quartier et aux étranges sons qui y résonnent, que cette initiative est un succès. Le fait est que l'artisan s'en moque. Il ne vit pas ici, même s'il possède la majeure partie des bâtiments abritant ces immondes élevages.

J + 3 : Tentative d'Assassinat d'un Rôle

Piotr, le Mage épris de Cymnéa, tente d'assassiner l'un des Rôles. Ceci se passe dans sa chambre, vers la fin de la nuit. Piotr a décidé de s'inspirer de la façon d'agir des Gagne-Guignes en tuant le Rôle dans son sommeil, puis en se servant de son Danseur pour improviser une illusion qui fera croire à la Crapoteuse. Heureusement, Piotr est meilleur mage que voleur. Vers huit heures du matin (ou à une autre heure de la nuit si le Rôle n'est pas présent), les étincelles du Danseur ouvrent sa fenêtre avec on manque total de discrétion. Piotr pénètre alors dans la pièce, invisible grâce à sa magie et armé d'une dague avec laquelle il frappe le Rôle. Si celui-ci s'éveille, le Mage tente de s'échapper par les toits. Son agilité minime le rend facile à rattraper. Piotr ne se bat pas à mort, mais se refuse à trahir Cymnéa sans preuves de la duplicité de celle-ci. Il aiguille les Rôles sur la piste des Gagne-Guignes dans l'espoir que ces derniers les détruisent. Il ne ment cepen-

dant pas à un Jorniste, connaissant les capacités de ceux-ci. Il garde dans ce cas le silence.

J + 4 : mort d'Arnoux

Cymnéa a définitivement sombré dans la folie. Elle profite donc de l'Heure Ténébreuse pour tuer l'un des Rôles, de préférence Arnoux, si celui-ci est encore en vie, ou le Rôle raté la nuit précédente par Piotr. Elle simule un malaise pour que sa cible tente de la réconforter. Si on lui demande la raison, elle pleure et dévoile qu'elle est enceinte, de père inconnu (il s'agit là d'un honteux mensonge, mais prompt à faire fondre le cœur de bien des hommes, voire de femmes). Lorsque sa cible est suffisamment proche, elle la frappe à l'aide d'une dague empoisonnée à la Raidure, avant de lui déchirer la gorge une fois que le poison l'a paralysée. Elle disparaît ensuite dans le brouillard de l'Heure Ténébreuse, entraînant ses poursuivants dans une poursuite mémorable.

Si elle est capturée, Cymnéa reconnaît tout. Elle dévoile ses projets, et ses aspirations. Elle rit aux nouvelles de Piotr, en particulier si celui-ci est mort. Il est alors indéniable que la folie a définitivement déchiré son esprit.

J + 4 : l'asservissement de Haar'Sssen

Emdishel a décidé qu'Haar'Sssen est un trophée trop beau pour le laisser s'enfuir, ainsi qu'un affront à la puissance de son maître. Elle choisit donc de le corrompre. Il ne lui aura pas fallu très longtemps pour déterminer quel enchantement protège ce drakonien, et en trouver la faille. Elle a donc composé une mélodie faisant appel au désaccord pour briser le chant qui résonne en permanence aux oreilles du drakonien.

Peu après la dernière visite dans l'Heure Ténébreuse, alors que tout le monde recherche Sérian ou se félicite de la mise hors d'état de nuire de Cymnéa, un orchestre retentit au pied de la fenêtre du drakonien. Il s'agit de six musiciens des rues, épaulés d'une dizaine de spadassins, jouant la partition donnée par Emdishel.

En entendant la musique, Haar'Sssen sent sa raison le quitter et son âme s'éveiller à l'appel de l'automne. Il tente dans un premier temps de stopper les musiciens, mais est refoulé par les spadassins à la solde d'Emdishel. Il décide alors de fuir, de préférence chez l'un des Rôles s'il considère que ceux-ci peuvent lui apporter un quelconque soutien.

Le Rôle en question voit donc le drakonien arriver chez lui, les mains sur les oreilles, en criant pour se faire entendre, bientôt suivi par une petite troupe en arme et d'un orchestre jouant, fort bien par ailleurs, une valse énergique.

La Geôle de Sérian

Suite à son emprisonnement, il est possible que les Rôles se rendent au Palais d'Acier pour demander à voir Sérian. Sérian y est effectivement, sous bonne garde. Il faut d'exceptionnels appuis politiques, ou une discrétion à toute épreuve, pour s'introduire jusque-là.

Sérian est sous la « protection » de deux gardes d'élite, loyaux à la Confrérie de la Clepsydre. Ils attendent minuit qu'une délégation de la Confrérie, trois humains et une méduse, vienne l'interroger sur la nature de ses actes et leur portée. Si les Rôles ne l'ont pas rejoint d'ici là, Sérian se « suicide » le lendemain en fin d'après midi.

Sérian est vital pour les visites suivantes. Si les Rôles ne peuvent le délivrer, arrangez-vous pour qu'il leur indique d'une manière ou d'une autre où se passent les autres visites dans l'Heure Ténébreuse. Si, au contraire, ils arrivent à le sauver, Sérian se confie plus à eux. Il leur parle alors éventuellement de sa vie passée. Il vous est aussi possible, dans ce cas, de le faire influer sur d'autres rôles afin d'en faire des alliés de vos Rôles lorsque le besoin s'en fait sentir.

J + 6 : tentative de Meurtre d'Alnet sur Emdishel

N'y tenant plus, Alnet décide de tuer Emdishel. Pour cela, il se fie à une des anciennes pratiques de son peuple et fait brûler la demeure de la Méduse, la Porte des Suaires. Il attend que la belle se trouve à l'intérieur pour s'approcher avec une petite troupe de mercenaires qu'il a engagée, et tente de mettre le feu. Le matériau de bâtiment brûle bien, et en quelques minutes, les flammes atteignent le sommet.

Armés de piques, les mercenaires ont pour mission d'empêcher toute créature de quitter la bâtisse en flammes, alors qu'il les protège de sa magie. Emdishel ne sait que faire et, si personne n'intervient, meurt brûlée une dizaine de minutes après le départ de l'incendie. S'il a été corrompu, Haar'Sssen est avec elle et tente de la sauver. Dans le cas contraire, il ne fait rien pour elle.

Il est possible de se douter du forfait que se prépare à commettre Alnet. Depuis le début de l'Intrigue il observe la méduse avec un air mauvais. Des Rôles observateurs auront pu le voir porter la main à son couteau en sa présence ou la suivre à certains moments. S'ils ont la bonne idée de le filer ce soir-là, ils le voient engager les mercenaires et les regrouper près de la Porte du Suaire peu avant l'attentat.



CHRONOLOGIE

J – 30	Envoi des émissaires de Moloch.
J – 2	Arrivée des Jurés dans la ville. Premier contact avec Sérian le Naute. Explication des enjeux et du premier lieu de rendez-vous.
J	Premier passage dans l'Heure Ténébreuse devant l'Ambassade modéhenne et son Arbre-Roi.
J + 1	Assassinat de Mara par des assassins Gagne-Guignes. Second passage dans l'Heure Invisible, sur la Halle aux Embruns, à l'entrée du Nocturnel.
J + 2	Cymnéa, l'assassine, tente de tuer Arnoux, qui tente d'abuser d'elle. L'agent du Masque, Emdishel tente de faire douter les Rôles en leur présentant les conséquences de leurs choix. Troisième passage dans l'Heure Ténébreuse, Place des Libertins.
J + 3	Délaissée par les Gagne-Guignes, Cymnéa fait appel à son amant, Piotr pour tenter d'exécuter un des Rôles. Emdishel prend contact avec Cymnéa, qui la considérera désormais comme un danger. Quatrième passage dans l'Heure Ténébreuse dans le Quartier des Vices, près du Grand Pavé.
J + 4	Gerhart prend contact avec les Rôles. Cymnéa sombre définitivement dans la folie et s'attaque directement à ses cibles. Ses alliés l'abandonnent. Au moins deux des Rôles non joueurs tentent de quitter la ville. Cinquième passage, dans une fumerie du Quartier des Brumes.
J + 5	Arrestation de Sérian par la Milice de Fer qui l'emmène au Palais d'Acier. Les Rôles doivent deviner le lieu de la prochaine ouverture, ou le faire échapper. Emdishel tente de briser l'enchantement de Haar'Sssen. Sixième passage dans le quartier de l'Aigue-Marine, à la lisière de la Grand Place.
J + 6	Dernière possibilité d'action pour les Rôles Alnet s'en prend à Emdishel en faisant brûler la Porte des Suaires. Réunion finale à minuit sur la Grande Place et remise du verdict.

CYMNÉA

« Un crime affreux vient de se produire. Et dire qu'il était avec nous hier soir encore. »

ALLURE

Cymnéa est une jeune fille de quatorze ans. Son caractère bien trempé transparaît dans son apparence, mais ne dénote pas le moins du monde avec un air de maturité mêlé à une certaine innocence. Cymnéa regarde la vie comme une enfant regarde le monde, avec de grands yeux souvent étonnés, ou perdus dans le vague. Une certaine tristesse se dégage d'elle, comme une aura de mélancolie reflétée dans ses yeux gris perle.

Physiquement, elle est quasiment parfaite : un petit corps musclé et longiligne, bien amaigri par une vie de privations et de duretés. Ses cheveux sont flamboyants, portés courts, et ses yeux d'un gris très onctueux. Seul bémol à ce physique : elle boite légèrement à cause d'une vilaine blessure à la jambe gauche.

HISTOIRE

Cymnéa est une orpheline des rues. Abandonnée par son père, sa mère l'a nourrie jusqu'à l'âge de huit ans avant de la vendre à un vieil Advocatus Diaboli libidineux. Nul ne sait ce qu'elle a subi dans son laboratoire durant les deux ans qui ont suivi. Mais elle a réussi à s'échapper, un jour, après avoir tué son maître et mit le feu au bâtiment.

De retour dans la rue, elle s'est adonnée au vol pour survivre, puis à la prostitution. Tout s'achète en Abyme, y compris les vices les plus vils. Avec sa beauté frêle et innocente, elle a réussi là où bien d'autres ont échoué. Mais Cymnéa a un secret. Depuis les expériences contre-nature auxquelles l'Advocatus Diaboli s'est livré sur elle, elle est à l'écoute de l'Ombre. Quand le soleil se couche, c'est comme une mélodie qui lui fait monter les larmes aux yeux, et Abyme résonne alors pour elle comme une symphonie alors que chaque ombre s'ouvre sur les Abysses.

C'est cela qui lui a permis de tenir pendant les quatre années qui ont suivi son évasion. C'est cela qui lui a permis de survivre dans la rue, de s'écarter de l'emprise des proxénètes pour rester indépendante, et de se faire des contacts dans les milieux criminels, puis de séduire un jeune Éclipsiste du Cryptogramme-magicien.

Le messager des Hauts Diables l'a contacté par hasard peu avant le début de l'Intrigue, à la recherche d'une personne susceptible de représenter la population défavorisée d'Abyme, ainsi de préférence que les enfants de la ville. Il ne se doutait pas de ce qu'elle cachait réellement, ni de l'occasion incroyable que représente l'Heure Ténébreuse pour la jeune fille.

Il faut noter que, bien que Cymnéa soit connue dans la rue des vices, de par sa profession, elle n'est pas aimée pour



Cymnéa



Épreuves : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



Savoir : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Société : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Occulte : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Femelle, humaine, Abymoise (Quartier des Vices), sensuelle, amie de l'Ombre.

Allégeance :
Ombre 1 (Maraine)

autant. Nombre de bandes de criminels la craignent, et plus d'un proxénète a juré de la défigurer pour se venger d'un refus cinglant autant que brutal de travailler sous sa « protection ». Ces gens seraient tout à fait prêts à la dénoncer à la Milice du Palais d'Acier ou à toute personne la recherchant si l'occasion se présentait à eux, voire à l'accuser pour des crimes qu'elle n'a pas commis.

Ce qu'elle sait

Les meurtres

Cymnéa sait tout sur les meurtres jusqu'au quatrième jour, et pour cause, elle en est soit l'instigatrice, soit la forfaitrice. En fait, son seul amour a toujours été la nuit. Elle espère que si elle permet à l'Ombre d'atteindre son but, celle-ci lui octroiera une récompense. Elle tente donc, dans un premier temps, de faire tuer les personnes dont le comportement indique une volonté de s'opposer à l'Ombre et l'idée même de l'Heure Ténébreuse. Pour cela elle fera appel à des aigrefins d'une guilde dont elle connaît bien le Prince-Voleur, Gherart le filou, qui a souvent recours à ses services.

Avec le temps, et les meurtres, son esprit lâche cependant, corrompu par le chant incessant de la nuit et par son obsession. Elle se met alors à tuer les différents Jurés afin d'être la seule. À ce point là, elle espère devenir la maîtresse de l'Ombre.

Elle commet les meurtres suivant l'action de personnes sympathisant à sa cause, et redouble alors d'efforts pour « marquer le plus de points » et ainsi impressionner le plus les Abysses. En dernier recours, elle tente de fuir lors du rendez-vous suivant afin de se perdre dans l'Heure Ténébreuse.

L'Ombre

Malgré son don, Cymnéa ne connaît que peu de chose sur l'Ombre. Elle la considère comme une entité aimante, sa protectrice lors de ses travaux nocturnes. Depuis des années, sa mélodie la suit et la conforte dans ses moments de tristesse et de chagrin. Aujourd'hui enfin, elle a une chance de rembourser cette dette et de se rapprocher ainsi de sa bienfaitrice.

Preuves et indices

Son comportement

Dans les premiers temps, il est difficile de confondre Cymnéa. Excellente actrice, elle est de plus motivée par un amour profond de la Ténèbre qui dédouble sa personnalité. Elle joue donc à merveille son jeu de victime.

Alors que l'intrigue se développe, il devient de plus en plus clair qu'elle sombre dans la folie. Renonçant à faire appel à ses amis de la maraude, elle finit par s'en prendre aux Rôles d'elle-même, pour prouver sa dévotion.

Son domicile

La suivant, les Rôles peuvent découvrir son antre, à moins qu'elle ne les y invite s'ils lui ont fait bonne impression après une soirée dans l'Heure Ténébreuse. Elle vit à l'orée du Quartier des Vices, dans un appartement loué en son nom par Andrebuse, un Gros qui lui sert de protecteur et aime à la regarder vivre. La demeure est un appartement de trois pièces au troisième étage d'un hospice loué par un collectif de prostituées, la Guilde des Petits Plaisirs.

Ici, tout est entre le clair et l'obscur. Il y a de nombreuses fenêtres, mais presque toutes sont recouvertes d'une fine gaze de couleur empêchant de voir de l'extérieur autre chose que des ombres chinoises. De l'intérieur, on ne voit pas de lumière, seulement des ombres de couleurs diverses, plus ou moins intenses, donnant une impression d'irréalité troublante au lieu,

impression renforcée par l'encens, les parfums et les bruits venus des autres chambres.

On ne pourra pas trouver grand-chose ici, si ce n'est des poèmes écrits par Piotr, le Mage amant de la petite, qu'elle ne sait de toute façon pas lire et, après le troisième jour, un couteau.

La Troupe des Gagne-Guignes

À J + 3, lorsque Gerhart, son allié dans la maraude, aura renoncé à l'aider dans ses envies meurtrières, il fera surveiller les allées et venus de quiconque vient enquêter en ce lieu et pourra vouloir leur parler, voire se confier si les Rôles semblent susceptibles d'aider Cymnéa à redevenir elle-même.

Gerhart est un humain fluet d'une trentaine d'années. À le voir, il est difficile de le croire, mais il est le père de Cymnéa. Ayant été contraint à abandonner sa mère suite à une affaire de vol qui a mal tourné, il ne l'a retrouvé qu'il y a un an, à son retour d'un long exil. Horrifié par ce qu'elle est devenue, il cherche à la sortir de sa situation, en vain.

Il la fait surveiller pendant toutes les journées, et toutes les nuits. Il sait tout d'elle, et ce sont ses hommes qui opèrent les premiers assassinats croyant qu'elle les veut morts car ils ont abusé d'elle.

Rôle

Vous êtes une jeune fille amoureuse, mais votre aimé est une force lointaine et inaccessible. Heureusement, une occasion vous a été donnée d'attirer son attention. À vous de jouer. Vous vous opposez à quiconque se dressera en travers de votre chemin, et vous en débarrassez si vous ne pouvez pas le manipuler.

Les hommes sont vos proies favorites. Ils sont si aisément manipulables, les sots. Un peu de chair dévoilée, un sourire innocent promettant plus, et le tour est joué. S'ils ont l'air inaccessibles, il est étonnant alors de voir combien une fillette en détresse éveille en eux des sentiments protecteurs.

Vous aimez apprendre de nouvelles choses, et connaître des gens. Vous pourriez être charmante, au sens réel du terme, mais rien ne peut s'opposer à votre amour, dussiez vous mourir pour l'Ombre. Au pire, peut-être pourrez-vous vous enfuir dans l'Heure Ténébreuse et y disparaître à jamais.

Vous recherchez également votre père, afin de lui faire payer pour cette vie que vous menez. Votre mère n'a plus rien à craindre, vous vous êtes déjà occupée d'elle, il y a trois ans, avec des araignées.



Les Gagne-Guignes

Cette troupe fut créée, il y a un an, par Gerhart le filou suite à son retour d'exil dans la Lithurgie. Après diverses rapines et un long entraînement parmi les assassins lithurges, il a en effet acquis une expérience certaine dans le domaine, ainsi qu'un pécule conséquent. Tout ceci est investi dans cette guilde de plus en plus reconnue.

Spécialistes de l'assassinat et des enlèvements, les « guignards » sont en majorité des enfants des rues et des farfadets qui se glissent la nuit près des fenêtres et des serrures de leurs victimes pour leur insuffler la Crapoteuse au moyen de soufflets emplis de germes.

Ce sont des spécialistes de la dissimulation et des acrobaties, et certains les prennent même pour des Démons assassins au service de la Ténèbre, d'où leur nom (on dit en effet que les croiser porte malheur).

La dette qu'ils ont vis-à-vis de Cymnéa a été forgée de toutes pièces par Gerhart afin qu'elle fasse appel aux siens plutôt qu'à tout autre en cas de problèmes.

La troupe se compose de quinze jeunes recrues – de six à treize ans – chapeautées par un lutin âgé et un jeune homme de quinze ans. Plus Gerhart.

La Crapoteuse

Les germes que les Gagne-Guignes usent avec leurs soufflets sont ceux de la Crapoteuse. Cette maladie est très rare et constitue leur signature.

Atteint par la maladie, le crapoteux ne peut très vite plus bouger et la tête lui tourne, alors même que ses bras et ses jambes sont agités de spasmes et que sa peau se recouvre d'une sueur gluante.

Trois heures plus tard, le malade est recouvert d'un cocon de sueur gélatineuse et les os de ses membres se déboîtent, ses articulations cherchant à se retourner pour prendre une configuration différente, que l'on ne retrouve habituellement que chez certains batraciens. Pendant ce temps ses yeux sont exorbités et d'énormes verrues poussent sur son corps.

On pense que la maladie devrait conduire à la transformation de la victime en crapaud géant, mais nul malade n'a survécu suffisamment longtemps à la torsion de ses membres, à la fièvre et à ses yeux exorbités pour confirmer cette théorie. On pense que seul un drakonien pourrait survivre à la transformation complète. Aussi un malade ordinaire ne survit pas à la nuit suivant la contamination.

Les germes de la crapoteuse sont recueillis sur un malade contaminé peu de temps avant sa mort, en crevant les verrues de son dos et en en récupérant le pus.

EMDISHEL

« Je me sens mal. Pourriez-vous me raccompagner chez moi, jeune homme ? »

Allure

Emdishel est une méduse d'une apparence saisissante. Semblable à une opulente jeune femme d'une vingtaine d'années aux cheveux remplacés par de fins serpents corail, elle contraste avec Cymnéa. Là où Cymnéa a l'air éthérée et fragile, Emdishel a une beauté agressive. Son parfum est entêtant, et ses yeux sont une invitation à des plaisirs inexprimés. Sa démarche féline met en valeur les mouvements de son corps, que ses vêtements fins et couleur chair ont tendance à mettre en valeur.

Tout en elle transpire le danger.

Histoire

Emdishel est le fruit d'un triste destin. Jusqu'à l'âge de vingt-trois ans, elle fut élevée au sein d'une des Tours Noires des Terres veuves, comme apprentie d'une des anciennes, membre du Conseil des Décans. Remarquée pour son talent dans les arts non figuratifs, elle fut bien évidemment choisie comme candidate pour l'Inspiration et c'est de là que vint son malheur...

Le talent de la pauvre petite était à ce point développé que son amour de l'art vint briser l'empathie qui la liait à ses serpents. Alors que ceux-ci se laissaient dépérir, la jeune Emdishel fut chassée de sa Tour Noire, et mise au banc du peuple médusin.

Elle eut pu mourir, ou rejoindre les humains, mais son chemin vint à croiser celui d'un homme à la beauté fulgurante et au torse marqué d'un tatouage incitant au voyage, un des tableaux de chair du Masque. Ce soir-là, ils parlèrent longtemps, et au matin, la jeune fille avait décidé de mettre ses talents au service du jeune homme et de sa quête de la perfection.

En échange de sa dévotion, le Masque lui donna le pouvoir de séduction, et lui permit ainsi de faire de ses serpents les esclaves volontaires de sa beauté.

Depuis, elle hante l'Harmonde, et a déjà mis à bas deux domaines, et corrompu bien plus de monde.

Ce qu'elle sait

Le verdict

Emdishel est l'envoyée du Masque pour le verdict. Elle est donc au fait des enjeux de celui-ci. Mais ironiquement, elle ne sait trop quel doit être sa décision. En effet, elle est également une initiée des secrets de la ville et se rend bien compte de ceci : si l'Ombre acquiert sa neutralité, elle pourrait sur le long terme se séparer de l'emprise du Masque, et ainsi le priver d'une grande partie de ses serviteurs. D'un autre côté, accepter celle-ci revient à institutionnaliser l'Heure Ténébreuse. Étant donné l'état actuel d'Abyme, ce pourrait être l'occasion de mettre le chaos dans le décompte des saisons et leur partage, et de mettre à mal ainsi le Conseil des Décans, son ennemi tout autant que celui du Masque.

Les deux idées plaisent à son sens du drame, et elle hésite encore.

MAGLORE DE DOLUS



Épreuves : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Savoir : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)



Société : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



Occulte : 3
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)

Atouts :
Femelle, méduse, Ophidienne, courtisanne, conjuratrice (cercle I), Sensualité, Comédie, Beauté Fatale, Beau Parleur, Chronique du Futur, Funeste Sapience, Bouclier du jour, Discour enflammé, cheveux serpents, cœur froid

Allégeance :
Muses 4, Janus 3, Ténèbre 6, Masque (parain) 9

Abyme

Emdishel possède de nombreuses sources de savoir réparties de par l'Harmonde, et elle connaît le passé ésotérique de la ville, ainsi que son rôle dans le décompte des saisons. Elle n'hésite d'ailleurs pas à communiquer ces renseignements aux Rôles et à leur donner le moyen de les vérifier, afin de semer le doute et le chaos parmi eux.

Haar'Sssen

Emdishel est intrigué par ce personnage. Elle voit clair en lui et sait qu'il est l'envoyé du Conseil des Décans. Ceci amuse son sens du tragique, et elle ne peut s'empêcher de penser qu'il doit être possible de le manipuler pour le faire sombrer du côté de son maître, et ainsi implanter une taupe dans le Conseil des Décans.

Cymnéa

Elle repère très vite la petite meurtrière comme une recrue potentielle. Ceci peut lui être fatal, car Cymnéa, qui déteste les serpents suite à certaines expériences passées, s'en prend à elle.

Preuves et indices

Là encore, il est difficile de confondre Emdishel, car bien qu'elle soit une servante du Masque, elle ne se sert pas de sa duplicité pour gêner les Rôles dans le cadre de leur enquête. On peut cependant trouver les éléments suivants chez elle.

Ses cahiers gris

Comme les Éminences grises, Emdishel aime à prendre des notes sur l'essentiel des personnes ou affaires auxquelles elle est confrontée. En lisant celles-ci, les Rôles peuvent apprendre bien des informations sur les faiblesses et les espoirs des autres membres de leur groupe, ainsi que sur bien d'autres personnes de la ville et des Royaumes crépusculaires.

Des notes et des conjonctures sur le déséquilibre possible de la ville dans le cas d'une perduration de l'Heure Ténébreuse sont également présentes.

Ces cahiers se trouvent dans la salle de lecture de la Porte du Suaire, au milieu de divers autres livres et écrits.

Haar'Sssen

L'envoyé drakonien du Conseil des Décans peut reconnaître la méduse pour ce qu'elle est et fournir de précieuses informations sur son passé aux Rôles. Il l'innocente alors des crimes commis, connaissant sa réputation de corruptrice, non de meurtrière.

La Porte du Suaire

Emdishel vit dans un curieux bâtiment nommé la Porte du Suaire, dont elle a obtenu la location grâce à ses nombreux contacts. La porte est un pont lancé entre deux bâtiments, au-dessus d'une rue dans le Quartier de l'Aigue-Marine.

La légende veut qu'il ait été créé, il y a de cela très longtemps, par une méduse de la ville. Celle-ci aurait fait tisser pendant toute une semaine une demeure de dentelle par des araignées géantes, avant de pétrifier l'éphémère édifice grâce aux arts de son peuple.

Désormais éternelle, la structure est comme le nid d'une étrange créature. Elle se compose de quatre pièces principales, une salle de lecture, deux chambres et une salle non utilisée. On y trouve des meubles et de la lumière, mais tout est ici tamisé, le sol est doux et étouffe les sons. Diverses ouvertures feraient presque croire que des créatures arachnides vont en sortir.

La mauvaise réputation de ce lieu l'a jusqu'ici protégé des divers filous de la ville.

Rôle

Vous êtes l'épitôme de la beauté féminine et de la manipulation. Les autres êtres vivants ne sont que des jouets dans vos mains et dans celles de votre maître. Et pourtant, pour la première fois, vous êtes confrontée à un dilemme. Les deux solutions qui s'offrent à vous sont riches de possibilités, et il vous faut évaluer laquelle est la plus intéressante pour votre camp.

Confrontée aux meurtres, vous êtes d'abord intriguée, puis vous découvrez qui est responsable à J + 3 grâce à votre redoutable sens de l'observation et de la psychologie. Reste alors à choisir s'il vous faut dénoncer Cymnéa ou pas, selon ce que cela vous apporte. Ses réactions lors de vos tentatives d'approche, ainsi que le chaos que la petite peut causer dans le déroulement du verdict influencent votre décision.

SÉRIAN

« La voie est ouverte. Suivez-moi maintenant. »

Allure

Sérian est un homme discret. Semblant avoir la cinquantaine, il est très maigre et nombre de rides marquent son visage, peu d'entre elles démontrant une quelconque habitude à sourire.

Sérian aime à se vêtir du costume traditionnel des Passeurs d'Abyme, la couleur noire étant la plus représentée dans son

MEOWRN





Épreuves : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Savoir : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Société : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)



Occulte : 4
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)

Atouts :
Mâle, Abymois (Quartier du Clair Obscur), Passeur, Conjurateur, Nyctalopie, Converser avec les morts

Allégeance :
Ténèbre (parain) 9

costume, et il montre ostensiblement sa fraise à vingt-neuf plis à quiconque s'adresse à lui. On pourrait ainsi le croire arrogant, mais il ne montre à personne ce qui fait sa fierté : le pli invisible, celui de Passeur Noir.

Où qu'il soit, il ne se déplace jamais sans sa gaffe, un long bâton d'ébène ouvragé (des visages dans diverses expressions y étant représentés) de trois mètres de haut. Et il semble pouvoir trouver une gondole dans n'importe lequel des canaux d'Abyme.

Histoire

Sérian est né d'un père passeur. Celui-ci n'était qu'un petit passeur à trois plis, mais il était fier de sa charge, et il a toujours voulu que son fils reprenne le flambeau. En fait de flambeau, c'est une torche d'ébène que Sérian a prise. N'étant pas réellement à la hauteur de ce travail, et ne pouvant pas espérer une fraise de plus de dix plis de par son manque de compétence, il a dû trouver d'autres moyens de prouver sa valeur. C'est ainsi qu'il a pris des contacts dans les milieux les plus obscurs d'Abyme. Grâce à ceux-ci, il a pu racheter la charge à la mort de son père. Et grâce aux Démons, qui connaissent les fonds marins mieux que quiconque et peuvent donc apprendre des moyens très spéciaux de guider une gondole, il a pu s'élever au niveau d'excellence qu'il occupe. Il peut même mener les personnes le désirant, et susceptibles de payer son écot, au niveau intermédiaire séparant la ville des Abysses.

Pourtant Sérian n'est pas heureux. Le poids de certaines connivences le mine encore, et parfois, alors que le jour se lève et qu'il doit cacher son visage de la lumière solaire, il se prend à se demander si tout cela en valait réellement la peine. Le sacrifice de sa fiancée à un Vermillon, par exemple...

Ce qu'il sait

Le verdict

Sérian sait tout sur le verdict, sauf les conséquences exactes de l'Heure sur le fragile équilibre d'Abyme. C'est lui, le contact des Rôles, et il est capable de les renseigner avec précision sur l'Ombre et sur ses relations avec le Maître du Semblant.

De même, il connaît le rôle ésotérique de la ville et le focus de l'Heure Ténébreuse. Si nécessaire, il est peut-être possible de la faire renoncer à son allégeance ténébreuse et ainsi à le contraindre de détruire l'Heure Ténébreuse. Il faudra pour cela beaucoup d'efforts, car l'Ombre l'a toujours épaulée, et même si les sacrifices qu'il a du faire ont été grands, ils furent faits de son propre chef.

Il connaît de même tous les lieux de rendez-vous.

Si les choses échappent à son contrôle, il peut faire appel à la Ténèbre pour s'aider (donner un Démon gardien aux Jurés, voire faire appel à un Artificier en cas de grave mise en danger du plan). Cela lui prend cependant une journée de demandes administratives.

Les Jurés

Il a participé au choix des différents Jurés. Il a donc des informations sur eux. Ces dernières restent générales, mais contiennent des éléments du passé de chacun, ainsi que les raisons pour lesquelles ces personnes ont été choisies.

Il faut noter qu'il traite tout du long avec les Rôles, et qu'il a un certain pouvoir de négociation pour les motiver (argent, Connivences, informations, reliques...).

LE FOCUS DE L'HEURE TÉNÉBREUSE

L'Heure Ténébreuse a été créée dans la texture même du temps de la ville, par une manipulation complexe.

En effet, l'Ombre avait prévu dès l'Éclipse de profiter d'Abyme. Elle s'était alors ménagé un espace temporel en friche, en dilatant la seconde entre le onzième et le douzième coup de minuit pour lui faire occuper une heure.

Longtemps inoccupé, cet espace vierge n'avait été découvert que de quelques mortels sensibles ainsi que par des Démons cherchant à fuir leurs Conjurateurs, suite à une Connivence non respectée.

Il y a quelques années, les Hauts Diables ont mis à jour leur projet et se sont sérieusement penchés sur cette heure. Ils ont donc ménagé des entrées dans celle-ci en décalant d'une seconde en arrière exactement, une horloge sur chacun des lieux d'accès (ici donc chacun des lieux où se passe une rencontre).

Trouver ces lieux et remettre à l'heure ces horloges détruirait donc les accès à l'Heure Ténébreuse, et annulerait le plan de Moloch.

Il faudrait cependant compter avec les Démons gardiens et les Frères de la Clepsydre qui se méfieraient de quiconque fricotant avec la Ténèbre et chercheraient à manipuler les horloges de la ville.

De belles poursuites sur les toits en perspective...

Preuves et indices

Les Frères de la Clepsydre

Cette organisation suit depuis quelque temps les faits et gestes de l'Ombre et de ses représentants, en particulier en ce qu'ils s'intéressent aux mystères de la Cité. Ils surveillent donc bien évidemment Sérian.

Ils ont des données sur le plan des Hauts Diables qu'eux-mêmes ignorent, puisqu'ils savent que chaque utilisation de l'Heure Ténébreuse ralentit un peu la ville par rapport au reste de l'Harmonde.

Ne souhaitant pas voir la situation empirer de la sorte, ils font arrêter Sérian par le capitaine de la Milice de l'Aiguille, un de leurs initiés, à J + 5.

Les Connivences de Sérian

Sérian est un Démoniste pratiquant, et on peut trouver plusieurs Connivences dans sa gondole. En les lisant, on peut en apprendre beaucoup sur le personnage. On voit en particulier qu'il a tout sacrifié à sa charge, en particulier sa demeure (à un Azurin), ses amis (à un Vermillion) et même sa fiancée (à un Saphirin). Cette dernière Connivence est tachée par ses larmes.

Ses amis et connaissances

En suivant Sérian (après une rencontre par exemple), les Rôles peuvent se rendre compte qu'il n'a guère de vie sociale. Il vit sur sa gondole, ne dors jamais et passe ses nuits dans les auberges de la ville. Là, il boit et n'engage guère la conversation qu'avec quelques amis. Interrogés, ceux-ci disent avoir toujours connu Sérian, un garçon réservé et triste. Ils disent ne pas trop savoir ce qu'il fait si ce n'est qu'il travaille beaucoup de nuit.

Interrogés sur son domicile, ils indiquent aux Rôles une maison dans le Quartier de l'Aigue-Marine où il vit avec Aramnie, sa femme. Cette maison est abandonnée depuis des années et menace de s'effondrer. Pourtant, un boulanger dépose une miche de pain sur le perron tous les matins. Elle fait le régal des enfants du quartier.

Au cimetière, une tombe isolée et toujours fleurie porte le nom d'Aramnie. Elle date de quarante-six ans.

Rôle

Vous êtes un personnage extrêmement triste, mais dévoué. Il est ironique que la puissance que vous servez soit la cause de votre tristesse car vous lui avez tout sacrifié. Sauf votre âme.

Vous espérez vous occuper de votre mieux de cette mission car ainsi peut-être, votre maîtresse acceptera-t-elle de vous libérer du pacte que vous avez contracté à son égard et vous pourrez vivre ou mourir comme n'importe qui.

Vous aimez votre ville plus que tout. Vous l'arpentez depuis si longtemps qu'elle est la seule chose qui vous importe.



QUE SE PASSE-T-IL DANS L'HEURE TÉNÉBREUSE ?

Chaque nuit, mis à part la dernière (cf. Dernier Acte), Sérian laisse un peu de temps aux Rôles pour découvrir comment la présence de l'Ombre magnifie le lieu. Il les rassemble ensuite pour leur expliquer des choses sur l'Ombre, sa structure, ses buts, et la façon dont elle fait partie, tout comme eux, de la création.

Ainsi, le premier soir il raconte la création de l'Harmonde, et de Noxe. Le second, il explique par quelle félonie Noxe est tombée face au Masque et a été remplacée par l'Ombre...

Le but est de faire réfléchir les Rôles sur la place de l'Ombre dans l'Harmonde.

RÔLES MINEURS

HAAR'SSSEN

« *Honneur et rédemption* »Atouts :

HAAR'SSSEN



ÉPREUVES : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



MARAUDE : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



SAVOIR : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



OCCULTE : 4
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)

ATOUTS :
Mâle, Drakonien, Ile de l'automne, spadassin, diplomate, : furie guerrière, Crache Feu, Brûloir des Armes, lié aux dragons, gémellité, protéiforme

ALLÉGEANCE :
Dame de l'Automne 4, Muses 3, Janus 5, Masque 1

Haar'Sssen est l'envoyé du Conseil des Décans dans le cadre du verdict. Venu de l'île de l'automne, son indépendance est préservée par une œuvre de l'accord, une mélodie vivante imitant le chant des sirènes et flottant en permanence à ses oreilles. Pour autant, c'est un terne.

Physiquement, c'est un drakonien de grande taille à la peau aux reflets noirs et verts, vêtu comme un bourgeois.

Il est d'une nature juste et franche, ce qui le fait parfois paraître brutal. Malheureusement, les passages dans l'Heure Ténébreuse affaiblissent son enchantement, lequel risque fort de le déranger de façon inquiétante (devenant une cacophonie de chants délirants à ses oreilles). Qui plus est, si les Rôles ne font rien pour la gêner, Emdishel prend son contrôle à J + 5 et essaye de le retourner contre ses alliés, comptant sur la réputation des drakoniens pour le faire accuser des meurtres.

Il est a priori contre l'idée de l'intégration de l'Heure Ténébreuse.

ALNET

« *Je vais t'expliquer, c'est extrêmement simple.* »

ALNET



ÉPREUVES : 4
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 2)



MARAUDE : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)

SAVOIR : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)

SOCIÉTÉ : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)

OCCULTE : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)

ATOUTS :
Mâle, Humain, Keshite, Jorniste, Erudit

ALLÉGEANCE :
Aucune

Ce Rôle représente le Cryptogramme-magicien dans les rangs des Jurés. C'est un Jorniste inspiré, farouche opposant du Masque et de l'Ombre.

En tant que tel, c'est un dangereux individu, rongé de préjugés et dont le choix est déjà fait : il est totalement contre l'Heure Ténébreuse. Brillant rhétoricien, il sait se montrer aimable et raisonnable, voire séduisant dans ses arguments. Et pourtant, sa santé mentale a été très affaiblie par des années de combat, et il risque de craquer très vite.

S'il n'est pas mort à J + 3, il décide de s'en prendre à Emdishel, qu'il considère comme le plus grand danger, et il emploie ses sorts en ce sens. S'il y arrive, il risque fort de ne pas s'arrêter là.

Physiquement, c'est un keshite d'une cinquantaine d'années, aux cheveux blancs et à la voix cassée. Ses yeux bleus respirent sagesse et intelligence, et il traite avec une égale douceur ses Danseurs et les membres les plus faibles du groupe.

Mara

« Ooooh... »

Très jeune et de petite taille, cette lutine semble devenir l'amie de Cymnéa dès la première rencontre. Elle ne représente aucun groupe en particulier, si ce n'est la gent lutine d'Abyme. Elle est assez timide et rustre, voire mal élevée, mais elle peut se lier avec un Rôle tel qu'Alnet.

Elle est terrifiée par la première nuit, ce qui la marque comme la victime du premier meurtre de Cymnéa.

Blonde et espiègle, elle a une douzaine d'années. Elle pratique la petite chasse en toute illégalité pour certains Mages amateurs très hauts placés en Abyme, ce qui conduira ses protecteurs à alerter la Milice dès sa mort, et ainsi à attirer l'attention des autorités sur le groupe de Jurés.



MARA

Épreuves : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Maraude : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)

Savoir : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Société : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)

Occulte : 2
(Qualité 0, Équipement 2, Compagnon 0)

Atouts :
Femelle, lutine, Abymoise , enfant des rues, petite, Sève

Allégeance :
Dame du Printemps (parain) 4

Arnoux de Richevaux

« Ca me rappelle une fois, en 1432... »

Arnoux est un baron Urguemand presque ruiné par ses habitudes dispendieuses. Le fait est qu'il aime la bonne chère, et qu'il a un faible qui risque de lui porter préjudice au cours de cette Intrigue : il aime les très jeunes filles. Ceci le conduit à s'attaquer à Cymnéa à J + 4, mais ses attentions à son égard sont visibles dès la première nuit.

C'est un humain gigantesque de deux mètres dix, habillé dans des tenues aussi riches qu'utilitaires. Il ne se déplace pas sans son épée de famille, ni une protection au moins égale à une armure de cuir. Il aime à se faire mousser et à raconter des exploits tout aussi imaginaires que passés. Il a une quarantaine musclée et bedonnante, et des cheveux d'un cuivre encore brillant, bien que son œil soit jauni par ses divers excès.

Convoqué, il est venu pour la promesse qu'on lui a faite, un versement en échange de sa participation représentant suffisamment d'or pour renflouer sa baronnie. Il n'a pas vraiment d'avis tranché sur le verdict, mais il pense secrètement qu'il lui serait peut-être possible de gagner beaucoup plus en se mettant du côté de la Ténèbre. Après tout, qu'importe qui donne l'or, il se dépense de la même façon.

D'autres Jurés

Les rôles présentés ici ne constituent pas tous les membres du groupe choisi par les Hauts Diables. Il devrait y avoir au moins une dizaine de Jurés dans le groupe, afin que vos Rôles puissent manipuler, comploter et suspecter. Ceux-ci devraient être les plus représentatifs possibles.

Exemples :

- un nain érudit de l'Équerre ;

Arnoux de Richevaux



Épreuves : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



Maraude : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Savoir : 2
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)



Société : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Mâle, humain, Urguemand, baron, grand, contact auprès des Ambassades
Allégeance :
Aucune

- un satyre lithurge chasseur de Démons ;
- un membre de la milice, peut-être sur la trace des Rôles des joueurs ;
- un minotaure, tout juste échappé des Abysses ;
- un marchand keshite, tenant à emmener ses femmes avec lui ;
- une barbare parageénne à la recherche de gloire et de fortune ;
- etc.

Piotr Tzernoff

« Je suis désolé de tout ça, mais vous savez ce que c'est, les femmes... »

Né de parents princiers, Piotr est un Éclipsiste et représente un des outils les plus dangereux potentiellement entre les mains de Cymnéa. En effet, ce jeune homme de vingt-huit ans est amoureux fou de la jeune criminelle. Peu importe sa situation sociale, il est prêt à tout pour elle, et quand les Gagne-Guignes refusent d'épauler Cymnéa, elle fait appel à ses talents pour se débarrasser de ses adversaires.

Il aime les sortilèges discrets et possède également la capacité de faire appel à des Démons de premier Cercle. Ces deux talents se combinent pour faire de lui un adversaire redoutable et sûr de lui. Pourtant, capturé et confronté à une preuve du fait que Cymnéa ne fait que l'utiliser à ses fins, il peut dévoiler tout son complot.

Physiquement, c'est un homme d'aspect timide et assez banal, brun avec des petites lunettes cerclées. On l'imaginerait mieux dans une bibliothèque qu'à courir sur les toits comme un assassin, mais l'amour compense sa constitution assez fragile.

Piotr Tzernoff



Épreuves : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Maraude : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



Savoir : 3
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



Société : 3
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)



Occulte : 3
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)

Atouts :
Mâle, humain, Princéen, Eclipsiste, connaissances universitaires, volonté trempée, conjurateur débutant
Allégeance :
Ténèbre 2

Marsh Ler Amolf

« En vertu des pouvoirs qui me sont conférés par le Palais d'Acier, vous êtes en état d'arrestation. »

Marsh est un abymois de souche. Né dans le Quartier des Traboulienne, il s'est élevé à la force des bras et des méninges au rang de sergent du guet, spécialiste des rondes de nuit, ce qui n'est pas une sinécure dans cette cité.

C'est après une affaire particulièrement dangereuse liée à l'assassinat d'un Gros qu'il a eu l'occasion de se confronter à une des sociétés les plus secrètes de la ville, la Confrérie de la Clepsydre. Au terme de cette affaire, il était accepté comme l'un des leurs.

Cette affaire-là est une occasion en or pour lui. S'il réussit à piéger les coupables des meurtres et à faire cesser les manipulations démoniaques sur le cœur mystique de la ville, il est certain que les frères de l'ordre lui permettront d'avancer dans la société et ce, malgré ses origines roturières. Il ne laissera pas passer cette chance.

Marsh est un homme de trente-six ans, maigre et sévère. Il est toujours vêtu de l'habit de la milice, sans autre décoration que l'épinglette de verre qui le désigne comme un des frères de la Clepsydre. Ses cheveux gris le font paraître plus vieux que son âge.

Il a à sa disposition une vingtaine d'hommes, dont la moitié est supérieurement formée, et l'autorité du Palais d'Acier. Pour prouver sa valeur, il préférerait démêler seul l'affaire. Si besoin est, il peut faire appel à ses contacts dans la Confrérie, qui dépêcheront des membres de la Milice des Sens pour l'épauler dans sa tâche.



Marsh Ler Amolf



Épreuves : 5
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



Maraude : 4
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 2)



Savoir : 2
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)



Société : 3
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)



Occulte : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Mâle, humain, Abymois, initié de la Fraternité de la Chlepsydre, capitaine de la milice, tenace
Allégeance :
Aucune

La Confrérie de la Clepsydre

Ce groupuscule est une société secrète extrêmement élitiste implantée chez les puissants d'Abyme. Elle se compose d'une vingtaine de hauts initiés manipulant plus ou moins secrètement une cinquantaine d'initiés de bas rang.

Cette fraternité connaît le secret ésotérique d'Abyme et s'est jurée de protéger l'Horloge de l'Harmonde (le maître de la Confrérie, une fée noire, en est le Grand Horloger) : la Machine d'Outrerive.

Pour ce faire, la Confrérie possède de grands moyens, financiers, magiques et humains. Elle peut ainsi faire appel aux diverses milices d'Abyme, ou à la maraude. Pourtant elle n'aime pas agir de façon directe.

Le fait qu'elle ait dépêché un des siens en la personne de Marsh Ler Amolf montre donc l'importance qu'elle accorde à l'affaire.

Les Lieux

Assassinat de Mara

L'appartement de Mara est une petite chambre d'auberge typique du troisième Cercle, proche de l'Ambassade modéhenne. Elle s'orne d'une fenêtre qui ne s'ouvre pas, d'une petite table de nuit ainsi que d'une paillasse rongée de puces. Mara n'a pas le sou et ceci transparaît dans son logement. Le motif de la cupidité est à écarter d'office. Les effets de Mara sont extrêmement réduits : la lettre de Moloch (identique à celles des Rôles), une petite flûte et un jeu de vêtements de rechange.

Tentative d'assassinat d'Arnoux

La chambre d'Arnoux offre un maximum de confort pour un coût modeste, une rareté en Abyme. Elle est de fort bon goût et offre une vue sur les toits du quartier. Un Rôle guettant quelque temps, pourra remarquer qu'un lutin ou un jeune enfant semble observer discrètement ce qui se passe dans l'auberge. Il s'agit d'un agent des Gagne-Guignes. Une nature morte orne le mur. Les draps sont frais et la poussière inexistante.

Meurtre d'Arnoux

Une fumerie du Quartier des Brumes, vue sous l'Heure Ténébreuse. Le lieu est fermé, et pourtant immense, comme un hangar. Des brumes intoxicantes de couleurs variées font qu'il est impossible à un Rôle de voir à plus d'un mètre devant lui. Qui plus est, tout effort violent entraîne une ingestion d'une dose massive de fumée, et donc des effets hallucinogènes marqués. Des Démons courent dans la brume d'ombre en ombre. Il est possible que ceux-ci prennent l'apparence de Cymnéa pour confondre les Rôles. La supercherie ne s'évente qu'à l'aube, ou lorsque Cymnéa frappe.

L'asservissement de Haar'Sssen

Dans un premier temps, la chambre de Haar'Sssen. Spartiate à l'extrême, cette pièce reflète la mentalité du drakonien, une créature droite et fidèle, dépêchée en ce lieu en mission. La fouillant, un Rôle peut trouver des notes sur le bureau, dévoilant le but et les enjeux de la mission du drakonien. Il peut également y lire les inquiétudes que nourrit Haar'Sssen vis-à-vis de la méduse corrompue, ainsi que la crainte qu'elle dissipe l'enchantement qui garanti sa liberté.

Dans un second temps, la scène a lieu dans la chambre du Rôle chez lequel se réfugie Haar'Sssen. Sur la place, l'orchestre joue, entouré des spadassins.

La Geôle de Sérian

La prison de Sérian est une geôle faite spécialement pour l'emprisonnement de puissants Conjurateurs. Elle est faite de pierre massive, et pas un brin de matière inflammable n'y est présent. De même, on n'y trouve aucune lumière avec laquelle des ombres pourraient être portées, rien qui ne laisse la moindre possibilité de faire appel à la puissance de Noxe.

Ceci, ainsi que le manque de numéros où de noms sur les portes, fait que les Rôles tentant de s'introduire subrepticement dans les quartiers de haute sécurité du palais doivent faire du bruit pour appeler Sérian et le localiser. De plus, les autres prisonniers tentent de profiter de la moindre lueur ou du moindre espoir pour s'enfuir. Certains sont très dangereux.

Selon la décision qu'elle a prise, Emdishel décide ou non d'aider les Rôles à délivrer Sérian.

À noter : des Conjurateurs puissants se trouvent enfermés ici, certains plus ou moins fous. Les libérer est une occasion de se faire des alliés puissants et de semer un grand chaos en Abyme.

Mise en scène

Ambiance

L'ambiance de cette Intrigue se compose de deux types de séquences se succédant pour rythmer le déroulement de l'histoire.

Abyme, au jour le jour...

La plupart du temps, les Rôles sont en dehors de l'Heure Ténébreuse, en une Abyme « normale ». Faites ressentir l'ambiance de la ville aux joueurs. Certes, Abyme est une ville étrange, mais cet aspect n'est pas le plus important. Abyme est essentiellement le lieu de résidence de milliers d'individus, humains ou saisonins de tous Décans. Ceux-ci vivent, travaillent, aiment et meurent. Faites ressentir ceci, et posez-le comme contraste aux merveilles de l'Heure Ténébreuse. Les bruits de la rue sont assourdissants, les gens maladroits et tonitruants. Les odeurs du marché se mêlent, parfois de façon harmonieuse, le plus souvent en un fumet atroce. Les goûts et les couleurs se mélangent pour former une tapisserie bariolée et vivante.

Dans la ville, les Rôles ont à fuir les assassins et échapper à la Milice. Non plus spectateurs, ils sont acteurs, et il leur est possible d'influencer les autres Jurés. Ils doivent comprendre combien l'Ombre est différente de la surface de l'Harmonde, et de quelle façon les Démons copient en fait les travers des humains sans réellement les comprendre.

L'heure a sonné...

Au contraire, l'Heure Ténébreuse devient le théâtre des mille merveilles de l'Ombre. Espérant séduire les Jurés qu'ils se sont choisis, les Hauts Diables n'hésitent pas à organiser une débauche d'effets et de beauté. Les ombres dansent et s'enroulent au sommet des toits et des girouettes, alors que des Démons d'une taille minuscule dansent en évitant les rayons de lune. Par endroits, les ombres elles-mêmes semblent plus intenses que les lieux lumineux, et des fragrances inconnues s'en échappent pour rappeler à celui qui les inspirerait l'odeur d'un rêve oublié depuis l'enfance et lui insuffler l'idée de s'assoupir pour communier avec les ténèbres de son inconscient. Les secrets oubliés remontent à la surface. L'obscurité devient le miroir des esprits.

À l'Heure de l'Invisible

Plus que tout, les Hauts Diables veulent mitiger la peur de l'inconnu en montrant comme l'Ombre est proche du quotidien. Si ceci est plus vrai en Abyme que n'importe où ailleurs, il y a tout de même une différence certaine. Ainsi, partout dans les rues, des Démons jouent le rôle d'habitants de la cité occupés à des activités apparemment banales. Mais à bien y regarder, il devient évident que les Démons ne comprennent pas ce qu'ils font. Le marchand est trop gras pour être humain, ou son sourire va trop loin. La noble dame qui achète sa marchandise paye et s'en va sans prendre ce qu'elle vient de payer. Le couple qui s'adonne dans une chambre à l'acte d'amour voit ses personnages se déliter, pour se mêler l'un à l'autre avant de se recomposer comme une flaque de liquide se séparant. Les Démons font de leur mieux, mais ils ne peuvent comprendre les mortels. Il faut faire ressentir ceci aux joueurs par des situations qui devraient leur paraître dérangeantes.

Ce décalage devrait s'amplifier alors que le temps imparti à l'existence de l'Heure Ténébreuse diminue. Les marchands de sucrerie vendent des cœurs humains recouverts de sucre plutôt que des pommes d'amour, et les catins, du Quartier des Vices ou d'ailleurs, vendent réellement leurs corps, morceaux par morceaux.

Tout a commencé...

Premier prélude

Le Rôle est seul dans sa chambre en Abyme. Qu'il soit là pour affaires ou résidant permanent de la Cité des Ombres, il a un rendez-vous ce soir à 20 heures (avec un employeur ou un collègue pour un travail ou avec une personne de l'autre sexe pour une romance). Ce moment, il l'anticipe depuis une semaine au moins et il lui faut être prêt.

Tout d'un coup, on frappe à sa fenêtre. Curieux, en particulier si la chambre du Rôle ne se situe pas au rez-de-chaussée.

Ouvrant la fenêtre, le Rôle se trouve nez à nez avec une créature des plus surprenantes. Un Azurin, une petite créature ressemblant vaguement à un rat humanoïde doté d'ailes de papillon, le tout d'un bleu translucide ravissant. De sa petite patte, l'Azurin tend un rouleau de parchemin de cinq centimètres de haut sur lequel sont tracés des mots dans une écriture sinueuse et racée. Le message est une invitation (cf. adj 1). La lettre joue sur les intérêts du Rôle et l'appâte fortement. Mais la réunion est prévue pour le soir même, à 23 heures, sur la place. Impossible pour le Rôle d'y aller, à moins qu'il n'annule son précédent rendez-vous.

S'il choisit de ne pas annuler, il sera surpris de ne voir personne arriver à l'heure du rendez-vous. Étrange, pourtant la personne est connue pour sa ponctualité. S'il se renseigne, il aura la surprise de se rendre compte que cette personne n'existe plus. En fait, personne n'a l'air de l'avoir connue !

À 22 heures, le petit Démon rencontré, le messager, le retrouve comme par magie. Il lui dit que le rendez-vous est proche, et qu'il serait fort préjudiciable à son employeur qu'il n'y assiste pas. Confronté aux excuses du Rôle, il sous-entend alors à mots couverts qu'il est fort possible que la personne disparue puisse revenir, en échange d'un geste de bonne volonté.

Sur la place, le Rôle retrouve Sérian et tous les autres Rôles, joueurs et non joueurs.

En fait, les Hauts Diables veulent que tous les invités soient présents à la première visite nocturne. Ils ont donc fait capturer la personne avec laquelle le Rôle a rendez-vous et se sont servis de leur influence pour forcer tous les interlocuteurs du Rôle et ses proches à lui donner de fausses informations (par la terreur, la magie, voire le remplacement desdits protagonistes par des Démons comédiens). En fait, la personne enlevée est prisonnière dans la cave d'un Advocatus Diaboli, gentiment traitée. Pour sa peine, une Connivence gratuite lui sera offerte à sa libération, c'est-à-dire dès la clôture de la première soirée.

Bien entendu, cela risque d'influencer le choix du Rôle à l'encontre de l'Ombre, mais les Hauts Diables sont prêts à en prendre le risque.

Deuxième prélude

Le Rôle erre en Abyme, un soir après une fête ou une rencontre quelconque. Tout semble calme. Tout d'un coup, un homme le bouscule et se jette dans ses bras, avant de s'évanouir.

Gageons que le Rôle essaie alors de savoir qui est ce singulier individu. Après l'avoir interrogé, il a la surprise de comprendre que cet homme ne sait rien, ni de qui il est, ni de ce qu'il fait là, ni de quoi que ce soit d'autre. Cependant, il est possible de trouver des avis de recherche posés par sa famille, assez aisée sur la Grand Place.

En fait, l'homme a pénétré par mégarde dans le pli invisible, et donc dans l'Heure Ténébreuse. Contrairement à la majorité de ceux qui ont eu ce malheur, il a pu en sortir, mais ce faisant, il a perdu sa mémoire et son identité.

Quoi que fasse le Rôle, ils auront bientôt la visite d'un Artificier. Celui-ci, faisant valoir sa charge, demande qu'on lui remette l'homme. Puis, il donne un premier rendez-vous au Rôle sur la Place de l'Ambassade modéhenne.

En bien ou en mal, le Rôle a attiré l'attention de la Ténèbre.

Troisième prélude

Il est tard. Les Rôles sont sur la route depuis des jours, et le chemin n'en finit pas. Qu'importe qu'ils soient aux abords d'Abyme, ou au beau milieu de la Marche modéhenne, nul n'échappe à la nuit, et celle-ci fini toujours par tomber.

D'ailleurs, il est peut-être temps d'établir le camp.

Les tentes montées, et le feu allumé, les Rôles peuvent enfin relâcher leur attention et s'occuper de réalités plus triviales que la garde. Après tout la fatigue de ce long voyage s'est accumulée et commence à frapper même les plus solides.

C'est après le premier tour de garde que les bruits commencent. Des bruits de sabot lointains, qui vont en se rapprochant. De plus en plus. Voilà qui devrait fort intriguer les Rôles. À faire cavaler son destrier comme cela, ce cavalier va le tuer, ce qui serait une véritable catastrophe pour lui, dans cette région reculée. Et puis, pourquoi se presse t-il ? Au bruit, il est seul.

Les Rôles se préparent à le recevoir quand le personnage déboule dans la clairière. Il est grand vêtu d'un costume bouffant pourpre, de coupe princéenne. Son cheval est un alezan blanc, aux yeux fous et à la bave aux lèvres.

Lentement, l'homme dévisage chacun des Rôles de ses yeux noirs, même ceux qui sont cachés. Puis, l'air satisfait, il fait une courbette devant la personne semblant tenir l'autorité dans le groupe, et lui remet un pli (cf. ADJ 1). Relevant la tête, il se contente de cette phrase sibylline : « Soyez précis, mon maître n'accepte pas les retards ».

Une fois qu'il aura obtenu leur réponse (de préférence leur consentement), il remontera sur son cheval maudit (corrompu par la Ténèbre qui émane de sa personne), et repartira au galop à la recherche des autres Jurés sur sa liste.

Motivations et actions des Rôles

Au cours de cette Intrigue, il est nécessaire de faire ressentir l'importance du verdict que les Rôles auront à rendre à la fin. Celui-ci entraîne sur le long terme une modification de l'équilibre des forces dans l'Harmonde.

Ainsi, ils doivent être motivés pour faire avancer leur cause. Les autres Jurés tentent de les rallier à leur opinion en proposant richesses ou punitions. Tout le monde tente d'organiser des alliances, tant pour vaincre que pour se protéger des assassins. Ce jeu d'intrigues même est l'occasion de vendre sa voix et ainsi d'amasser richesse et influence.

Enfin, en dernier recours, il y a la possibilité pour les Rôles de tuer, d'incapaciter ou d'emprisonner leurs adversaires (en les faisant fuir ou en volant leurs convocations). Bien entendu leurs opposants tenteront les mêmes vilenies.

Dernier Acte

La septième nuit, la dernière impartie au verdict, les Rôles sont attendus dans l'heure ténébreuse. D'une façon fort singulière.

En effet, une fois le temps ouvert par le passeur (ou son remplaçant s'il lui est arrivé malheur), les Rôles se retrouvent sur la Grande Place, mais celle-ci est subtilement changée. Un festival incroyable s'y trouve, rassemblant Démons et humains capturés.

Comme toujours, la place ne dort pas, mais la différence s'arrête là. Les Démons portent l'ombre de leurs ailes sur la lune, et les rires des mortels sont feints, presque forcés.

Il faut noter que cette nuit est très spéciale, et que plus de mortels que de coutume peuvent parvenir à l'Heure (aucun cependant n'en sortira). Ainsi, la Confrérie de la Clepsydre peut suivre les Rôles et tenter de témoigner avec eux.

Certains enfants sont poursuivis par un chien des enfers, alors que des invocateurs imprudents tentent d'acheter des encres à un Démon. Plus les Rôles s'enfoncent dans cette cour des miracles nocturne, plus l'irréalité de la situation s'impose à eux. L'Ombre fait de son mieux, mais elle est incapable (au contraire du Masque) de réellement comprendre la mortalité. Ainsi, là où elle tente de se montrer sous son meilleur jour, elle risque en fait de compromettre singulièrement sa situation.

Ceci transparaît de diverses façons subtiles :

Le jongleur aux mouvements si rapides et au sourire amical a en fait une troisième main greffée sur le torse afin de l'aider dans ses mouvements. Son sourire est dû au fait que ses lèvres sont cousues en un rictus douloureux, et une larme de douleur et de désespoir coule d'ailleurs sur sa joue.

Les cracheurs de feu vomissent vers le ciel des fontaines ignées de couleurs variées, mais l'Ombre dans sa méconnaissance de la mortalité ne connaît pas les limites de la chair, et chacun d'entre eux fini par se consumer comme un pantin de flammes.

Les danseuses keshites, si belles, se contentent de raser les murs, mais l'effet de leurs acrobaties est amplifié par leurs ombres monstrueuses qui se dressent parfois comme de véritables partenaires. En fait, ce sont les ombres qui dansent, et les danseuses doivent suivre le mouvement endiablé. Au fil du temps, leurs muscles et leurs os lâchent, et elles finissent par mourir de fatigue, alors que leurs cadavres continuent cette folle danse.

Le géant colossal, légendaire passeur de la place n'est pas présent de lui-même dans l'Heure Ténébreuse. À sa place se trouve un assemblage des plus hétéroclites. C'est un amoncellement de géants communs accrochés les uns aux autres tant par la Ténèbre que par leurs cheveux. L'un d'entre eux fait une jambe, l'autre un bras, deux le torse...

Très vite après leur arrivée, le calme se fait au centre de la place, et un passage s'ouvre dans la foule pour que les Jurés restants puissent faire part de leur décision. Au centre, attablés sur une estrade, attendent les Hauts Diables. L'heure de rendre le verdict est venue.

Un à un, les Rôles, joueurs et non joueurs, s'avancent et ont à dire à forte voix devant les figures ténébreuses attablées, quelle est leur décision. Bien entendu certains, comme Arnoux s'il

est encore en vie, en font plus et déclament des textes dithyrambiques sur la semaine passée. D'autres, comme Alnet, sont taciturnes et pourraient même tenter de s'attaquer à la noblesse des Abysses (une initiative que la personne regrettera franchement, et très vite).

Faites jouer la scène et les discours. C'est ici que les machinations des Rôles, les interactions avec les autres portent, ou non, leurs fruits.

Une fois le dernier passé, il n'y a plus que trois solutions.

Si le verdict rendu est négatif (« l'Heure Ténébreuse n'a nulle raison d'être »), les Hauts Diables se plient à la sentence. Un instant, l'ombre de Janus flotte sur la Place devenue silencieuse. Les Hauts Diables courbent la tête et peu à peu, des Démons de tous cercles font évacuer les bedeaux. Sérian, l'air morose et peut-être chagriné fait lui aussi sortir les Rôles par leur point d'entrée. À la lisière de leur regard, l'Heure commence déjà à s'effondrer.

Si le verdict est positif (« l'Heure Ténébreuse est part de l'Harmonde »), alors le conseil des Hauts Diables sourit. Là encore, l'ombre de Janus passe sur la Place, et les cloches des Palais sonnent à l'unisson le dernier coup de minuit. La foule hurle de joie, et la fête reprend de plus belle pendant quelques heures. Les délires les plus fous des Rôles sont exaucés durant cette nuit. Les succubes s'offrirent à eux, et des trésors de noirceur peuvent leur être ouverts. Dans l'Heure Ténébreuse, rien n'est trop beau pour eux.

Si le verdict ne peut être rendu, pour cause d'égalité des voix, c'est alors Sérian qui s'avance. Il est le juge et l'arbitre, et c'est à lui de remettre son choix. Si les Rôles n'ont que peu traité avec lui, son choix ira du côté de l'Ombre. Si par contre il a été leur compagnon, il est possible que ses opinions aient changé...

Récompenses

Au petit matin, les Rôles se retrouvent dans leurs lits, éreintés. Il est possible qu'ils doutent de la nuit fabuleuse qu'ils ont vécu, si ce n'est certains signes. Ils se souviennent tous de la soirée, et les dommages subits sont toujours là. Au cours des jours à venir, un ou plusieurs Advocatus Diaboli les contactent pour leur remettre les récompenses promises par Sérian lors du contact initial. De l'or, ou des Connivences offertes. En cas de victoire de l'Ombre, les Connivences sont bien entendu plus nombreuses et plus importantes.

Quant à Sérian ? Il a lui aussi obtenu ce qu'il voulait. Dégagé de la houlette de l'Ombre, les Rôles pourront le croiser lors de l'une de leurs prochaines aventures en Abyme, simple jardinier dans le Quartier du Lierre sans le moindre souvenir de sa vie antérieure.

Cymnéa

Peuple : Abymoise
Âge : 14 ans
Taille : 1 m 47 (TAI 0) **Poids : 42 kg**
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0 (Flamme/Flamme noire)

Corps : 0/0 (Corps/Corps Noir)
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7 FORce : 4
PERception : 5 RESistance : 2

Esprit : 0/0 Esprit/Esprit noir)
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6 VOLonté : 6

Âme : 0/0 (Ame/Ame noire)
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8 CREativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 6 EMP : – TIR :6
PdV : 33 SBG : 11 SBC : 16 BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Ténèbre : 5 (au début) **Perfidie :** 0

Compétences :
Épreuves : athlétisme (spé acte sexuel) 6, Vigilance : 4, Armes (dague) 4, Esquive 6, Premiers Soins : 2
Maraude : Camouflage 2, Déguisement 1, Discrétion 4, Intrigue 3, Poisons 3, Serrurerie 2
Société : Baratin 6, Diplomatie (spé clients) 5, Eloquence (spé clamer son innocence) 7

Savoir : Chirurgie (spé avortements) 2, Herboristerie (spé contraceptifs) 3, lois 2
Occulte : -

Avantages, bienfaits : Aucun
Défauts, peines : Aucun

Combat
Initiative : 12, dague 12
Attaque au contact : Dague 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 13
Parade : Dague 10
Défense à distance :6

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+2	0	+1/P	-1



EMDISHEL

Peuple : Ophidien
Âge : 42 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 59 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 3/7

Corps : 3/7
Bonus de Corps : 4
AGIlité : 7 FORce : 4
PERception : 8 RESistance : 4

Esprit : 4/7
Bonus d'Esprit : 3
INTelligence : 10 VOLonté : 8

Âme : 5/8
Bonus d'Âme : 3
CHArisme : 10 CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MEL : 6 EMP : – TIR : 7
PdV : 40 SBG : 13 SBC : 20 BD : 0

Points d'héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : Bouclier du Jour, Discours Enflammé
Pouvoirs de Saisonins : Serpent (crachat d'Acide)

Ténèbre : 67 **Perfidie :** 83

Compétences
Épreuve : Arme (Dague) 3, Arme (Serpents) 7, Athlétisme 2, Equitation 3, Esquive 6, Natation 3, Premiers Soins 4, Vigilance 7
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 6, Déguisement 4, Intrigue 8, Passe Passe 2, Poisons 6,
Société : Baratin 6, Diplomatie 7, Eloquence 7, Etiquette (toutes) 5, Flutte 7, Poésie 8, Intendance 6
Savoir : Alphabet (Armgarde) 5, Chirurgie 6, Herboristerie 6, Médecine 6, Géographie 3, Langues (Urgemand) 3, Langues (Lyphanien) 4, Langues (Mercerin) 4, Lois 3, Saisons (Hiver) 6
Occulte : Accord 8, Geste 8, Démonologie 4, Harmonie 5

Avantages, bienfaits : Conjuration Cercle 1, Diablotin Expérimenté, Conjuration Cercle 2 (bienfaits Sombres), Sensualité, Comédie, Beauté Fatale, Beau Parleur, Chronique du Futur, Funeste Sapience (bienfaits Perfides)
Défauts, peines : Diablotin Farceur (en mission actuellement dans les Terres Veuves), Cauchemars, Démon Facétieux (présent dans la ville, elle le guette), Somnambule, Insomniaque, Mépris (Ternes), Déviance Sexuelle (Avec ses propres serpents), Scarifications lunaires (écailles de ses serpents) (Peines Sombres), Cruauté, Lubricité, Cœur de Pierre, Grandiloquence, Hypocrisie, Lectures Diaboliques, Fielleux, Crise d'Identité Physique, Sang Venimeux, Sueurs Froides, Voix Eraillée, Aveuglement, Inversion de la Main (peines Perfides)

Combat
Initiative : 19, Serpents 20, Dague 19
Attaque au contact : Dague 15
Attaque à distance : Serpent 20
Défense au contact :
Esquive : 17
Parade : Dague 13
Défense à distance : 8

Accord
Potentiel d'Accord : 18
Œuvres : Ordre, Déclencher une émotion, Charme, Hypnotisme

Geste
Potentiel de Geste : 19
Œuvres : Erosion, Temps d'Avance, Guérison accélérée, Prophétie, Vieillissement, Esquive temporelle, Atrophie Cérébrale, Baiser Glacé du temps, Changeforme

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	0	+2	0	+1/P	-1	
Serpents	1	+2	-	Spé (Pot 5)		1m

MARSH LER AMOLF

TAI 0, MV 3, PdV 52, SBG 17, SBC 26, BD +1

Init. 12, Hallebarde 16
Att. Hallebarde 13

Esquive 5

Parade Hallebarde 12
BD +11/T

Armure : Plastron de plaques : 5

ARNOUX DE RICHEVAUX

TAI 0 MV 3 PdV 47
SBG 15 SBC 23 MD +1

Init. 11, Epée 12
Att. Epée 14

Esquive 9
Parade Epée 14
BD Epée +5/T

Armure : Veste de cuir –1/2

MARA

Base d'éloquence (spé se faire protéger) 8, base de discrétion 6, base de camouflage 6

ALNET

Peuple : Keshite
Âge : 53 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 63 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 3 FORce : 2
PERception : 6 RESistance : 4

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 7

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 2 EMP : 7 TIR :4
PdV : 39 SBG :13 SBC : 19 BD : -1

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences :
Épreuve : Cimeterre 2 (spé attaque dans le dos), Arbalète légère 4, Premiers soins 5, Esquive 1, Vigilance 5
Maraude : Discrétion 3, Poisons 2, Passe Passe 3
Société : Diplomatie (spé tribus keshites) 4, Étiquette (spé Keshite) 3, Eloquence 4, Intendance 2, Us et Coutumes (Abyme) 2
Savoir : Alphabet (lithurge) 2, Alphabet (urgemand) 3, Langue (langue sacrée) 4, Langue (urguemand) 3, Lois (spé Cryptogramme) 4, Histoires et Légendes (spé l'Ombre) 4, Herboristerie 2
Occulte : Conn des danseurs 7, Cryptogramme magicien (spé Keshite) 5, Résonnance (Jorniste) 7, Démonologie 3

Avantages, bienfaits : aucun
Défauts, peines : aucun

Combat
Initiative : 9 Cimeterre 10 Arbalete 14
Attaque au contact : Cimeterre 5
Attaque à distance : Arbalete légère 9
Défense au contact :
Esquive : 4
Parade : cimeterre 4
Défense à distance : 2

Emprise
Potentiel Jorniste : 14
Danseur : Volhan
Mémoire :18
Bonus Emp : +4
Empathie : 5 Endurance : 6
Sortilèges en mémoire : Nourriture saine, Impression de vérité, Guérison mineure, Purification du corps 8, Bouclier magique, Vérité, Repousser un damné.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Cimeterre	+1	+1	0	+4/T	0	
Arbalete légère	+5	+1	-	+6/P	-1	60m

HAAR'SSSEN

Peuple : Ile de l'Automne
Âge : 53 ans
Taille : 2 m 03 (TAI 0)
Poids : 138 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 3/0

Corps : 4/0
Bonus de Corps : 4
AGIlité : 6 FORce : 7
PERception : 8 RESistance : 6

Esprit : 3/0
Bonus d'Esprit : 3
INTelligence : 5 VOLonté : 8

Âme : 3/1
Bonus d'Âme : 2
CHArisme : 8 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : 7 MEL : 6 EMP : - TIR : 7
PdV : 55 SBG :15 SBC : 27 BD : +1

Points d'Héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : furie guerrière, Crache Feu, Brûloir des Armes
Pouvoirs de Saisonins : Lié aux Dragons, Gémellité, protéiforme

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 12

Compétences :
Épreuve : Epée 8, Epée à deux mains 7, Hache de bataille 3, Athlétisme (spé protéimorphe)5, Escalade 4, Esquive 7, Natation 2, Survie (montagnes) 5, Vigilance 4
Maraude : Chasse 3, Discrétion 3, Déguisement 4, Intrigue 2,
Société : Diplomatie 3, Etiquette (puissants) 3, Etiquette (Conseil des Décans) 6, Us et Coutumes (Dragons) 5, sculpture 2
Savoir : Alphabets (Lyphanien) 2, langue (Lyphanien) 4, Langue (Urgemand) 5, Géographie (souterrains sous Bukkarosha) 5, Saison (Automne) 6, Stratégie 7

Occulte : Harmonie (spé Conseil des Décans) 3, Cyse 3

Avantages, bienfaits : Sensible au Chant des Sirènes
Défauts, peines : Crise d'Identité Physique (peine perfide)

Combat
Initiative : 18, Epée 19
Attaque au contact : Epée 18
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 17
Parade : Epée 18
Défense à distance : 8
Armes Init. Att.
Def. Dom TAI Portée

Armure : Veste Cuir et Métal (3/-1)

Cyse
Potentiel de Cyse : 10
Œuvres : Aiguiser une Lame

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Epée	+1	+1	+1	+4/T	0

SÉRIAN LE NAUTE

Peuple : Abymois
Âge : 67 ans
Taille : 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 60 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/ 6
Bonus de Corps : 6
AGIlité : 3 FORce : 4
PERception : 6 RESistance : 5

Esprit : 0/7
Bonus d'Esprit : 7
INTelligence : 8 VOLonté : 8

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 4 CREativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 4 EMP : - TIR : 4
PdV : 44 SBG : 14 SBC : 22 BD : 0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Ténèbre : 85 **Perfidie :** 0

Compétences :
Épreuve : Arme (Baton) 5 , Athlétisme 2, Escalade 2, Esquive 3, Natation 6, Premiers Soins 1, Vigilance 4, Survie (Abyme) 5
Maraude : Discrétion 3, Intrigue (Ténèbre) 7
Société : Diplomatie 5, Eloquence 4, Etiquette (connivences) 9
Savoir : Langues (à peu près toutes) 3, Astronomie 4, Médecine 2, Histoires et Légendes (spé Abyme) 5, Géographie (Abyme) 9, Navigation (spé gondole) 7
Occulte : Harmonie 4, Démonologie 9

Avantages, bienfaits : Conjuration Cercles I, II, III, Diablotin expérimenté (garde la tombe de sa fiancée), Nyctalopie, Entendre et Parler avec les Morts (bienfaits Sombres)
Défauts, peines : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon Facétieux (gène le diablotin en dégradant la tombe), Somnambule, Insomniaque, Mépris (démons de bas cercle), Déviance sexuelle (abstinence complète), scarification lunaires (sur le front), jumeau démoniaque (un passeur lui aussi, il noie les imprudents), obsession de l'Ombre, Présence Oppressante, Altération des sens, Sang Noir (peines Sombres).

Combat
Initiative : 15, Baton 17
Attaque au contact : Baton 15
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : Baton 15
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Baton	+2	+2	+2	+4/C	+1

PIOTR TZERNOFF

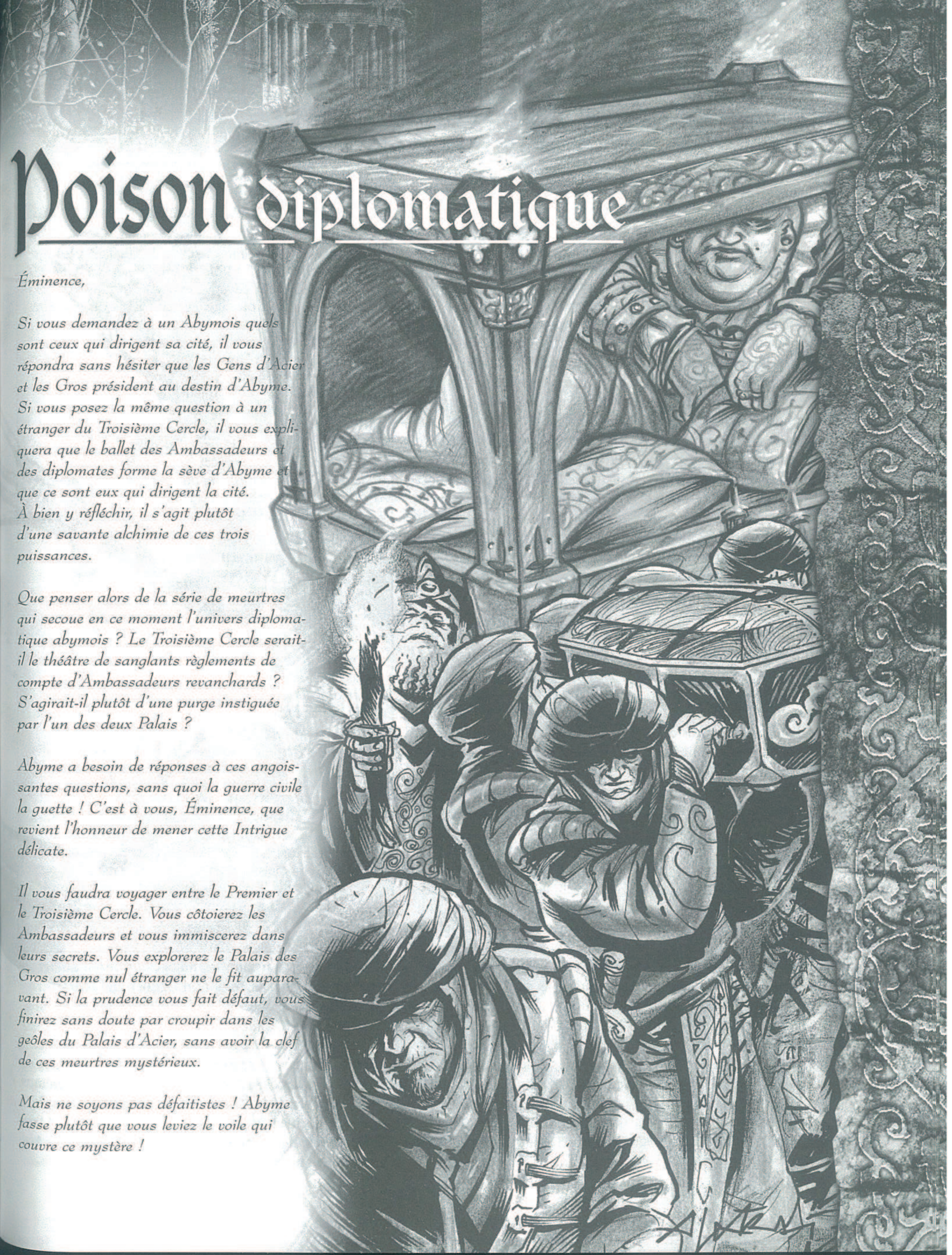
TAI 0 MV 3 PdV 42
SBG 14 SBC 21 MD 0

Init. 10, fleuret 11
Att. Fleuret 10,

Esquive 8
Parade fleuret 9
BD +2/P

Armure : aucune

Emprise
Potentiel d'emprise 11
Danseur : Cymnerêve
Mémoire (totale/actuelle) 20
Bonus EMP +2
Empathie 4 Endurance 3
Sortilèges en mémoire :
Vision floue, Saut, Fausse piste, Altérer l'apparence, Ouverture, Projectile magique, sarbacane



Poison diplomatique

Éminence,

Si vous demandez à un Abymois quels sont ceux qui dirigent sa cité, il vous répondra sans hésiter que les Gens d'Acier et les Gros président au destin d'Abyme. Si vous posez la même question à un étranger du Troisième Cercle, il vous expliquera que le ballet des Ambassadeurs et des diplomates forme la sève d'Abyme et que ce sont eux qui dirigent la cité. À bien y réfléchir, il s'agit plutôt d'une savante alchimie de ces trois puissances.

Que penser alors de la série de meurtres qui secoue en ce moment l'univers diplomatique abymois ? Le Troisième Cercle serait-il le théâtre de sanglants règlements de compte d'Ambassadeurs revanchards ? S'agirait-il plutôt d'une purge instiguée par l'un des deux Palais ?

Abyme a besoin de réponses à ces angoissantes questions, sans quoi la guerre civile la guette ! C'est à vous, Éminence, que revient l'honneur de mener cette Intrigue délicate.

Il vous faudra voyager entre le Premier et le Troisième Cercle. Vous côtoierez les Ambassadeurs et vous immiscerez dans leurs secrets. Vous explorerez le Palais des Gros comme nul étranger ne le fit auparavant. Si la prudence vous fait défaut, vous finirez sans doute par croupir dans les geôles du Palais d'Acier, sans avoir la clef de ces meurtres mystérieux.

Mais ne soyons pas défaitistes ! Abyme fasse plutôt que vous leviez le voile qui couvre ce mystère !

LES FAITS

L'ENQUÊTE

L'Intrigue débute avec l'assassinat du Nabab Kaesarim. Outre le fait que ce nom peut paraître familier à ceux qui ont lu le livret I — un extrait du journal de l'Ambassadeur forme l'introduction du livret — les Rôles doivent avoir une bonne raison d'enquêter sur l'assassinat. À vous, Éminence, de trouver la motivation qui leur sied le mieux. Vous trouverez des conseils à la fin de cette Intrigue pour vous y aider.

LES SUSPECTS

Les Rôles commencent leur enquête dans l'Ambassade keshite, guidés par Khartoum, l'adjoint du défunt Nabab. L'examen du corps de l'Ambassadeur révèle qu'il est mort empoisonné. Dès lors, deux personnes deviennent les principaux suspects :

- Sylvariel de Madénie, Ambassadeur modéhen et ennemi personnel du Nabab. Les deux Ambassadeurs sont en place depuis plus de dix ans et se livrent une lutte d'influences sans merci.
- Opulien est le Gros qui fournissait au Nabab son antidote au poison de salanistre, qui ressemble fort au poison responsable du décès du Nabab. De fait, la relation entre Ambassadeur, salanistre et Gros joue un rôle important dans cette Intrigue.

Les Rôles enquêtent sur ces deux hommes en parallèle d'un milicien du Palais d'Acier : un borgne du nom de Sordoeil. Les Rôles croisent sa route à plusieurs reprises et une suspicion mutuelle naît entre eux.

Rapidement, le Troisième Cercle est bouleversé par des événements qui apportent de nouveaux éléments aux enquêteurs.

D'AUTRES MEURTRES

Trois jours après le décès du Nabab, un deuxième Ambassadeur est assassiné ! Il s'agit de Sylvariel de Madénie, l'un des suspects qui se trouve donc parfaitement innocenté. La piste des Gros se renforce... D'autant plus que Dame Aszaria, la Gardienne du Sceau des Terres veuves est à son tour assassinée, cette fois au cœur même du Palais des Gros !

Après chaque meurtre, une chronique se répand dans la cité pour accuser ouvertement les Gros (cf. Aides de Jeu 2 et 3). Progressivement, la révolte gronde dans le Troisième Cercle... L'EG doit prendre soin de mettre en scène la montée de la tension dans les Ambassades, le point culminant se situant le huitième jour après l'assassinat du Nabab, lorsque les milices de certaines Ambassades s'entendent pour former une armée révolutionnaire. Elle marcherait sur les puissants Gros d'Abyme, s'ils s'avéraient réellement coupables !

GROS, SALANISTRES ET AMBASSADEURS

Cet encart résume les relations qui lient les Gros aux Ambassadeurs, par l'intermédiaire de la salanistre. Pour résoudre l'Intrigue, les Rôles chercheront à obtenir ces informations. Elles peuvent être obtenues auprès de certains personnages ou dans certains lieux décrits dans cette Intrigue.

LES GROS

Ils fournissent aux Ambassadeurs des salanistres qui leur permettent de « sentir » la ville aux alentours de l'Ambassade et de la gérer au mieux. Ils leur donnent également un antidote pour qu'ils ne succombent pas à la morsure mortelle de l'animal. Les Gros demandent instamment aux Ambassadeurs de ne partager la salanistre et/ou l'antidote avec personne. Ils leur interdisent en particulier d'utiliser la morsure de l'animal pour tuer quelqu'un, même un volontaire. Cette prérogative appartient aux plus célèbres Maisons aux Fumées, tel que le Capitule.

POISON ET ANTIDOTE

Le poison est paralysant. Il tétanise le corps de la victime pour lui donner une rigidité pareille aux pierres d'Abyme.

L'antidote doit être pris régulièrement (quelques gouttes par jour) pour que l'organisme soit immunisé en permanence. Néanmoins, une prise importante (une bonne gorgée) immunise l'organisme contre une morsure immédiate de salanistre.

En cas d'oublis consécutifs – deux suffisent – l'Ambassadeur perd son immunité.

Les Gros gardent un lien empathique avec les salanistres qui leur permet de savoir ce qui se trame dans les Ambassades et de rejouer leurs intrigues dans le Palais. Ce secret des Gros respecte les points suivants :

- Chaque Ambassadeur est sondé par le Gros qui a enfanté sa salanistre.
- L'antidote est traditionnellement élaboré avec la sueur de ce Gros, mais ce n'est pas indispensable.
- En cas de suicide du Gros, la salanistre n'est pas remplacée et les Gros perdent donc l'information de l'Ambassade en question. L'antidote est alors fourni par un autre Gros.

Dans ce chaos naissant, les Rôles pourront enquêter au sein du Palais pour le compte d'Opulien qui leur affirme qu'il est la victime d'un odieux complot !

UNE SOIRÉE AU PALAIS

Neuf jours après le meurtre, une soirée commémorative est censée se dérouler dans le Palais des Gros. Depuis longtemps, tous les Ambassadeurs y sont conviés. Dans une atmosphère tendue, l'événement est maintenu et les Rôles peuvent y faire éclater la vérité, s'ils l'ont comprise. Il s'agit là du Dernier Acte de cette Intrigue.

Poison diplomatique

Le véritable coupable

Aussi étrange que cela puisse paraître, le coupable est en fait la première victime. Le Nabab a en effet simulé sa mort pour ourdir un plan ô combien machiavélique... Son histoire et ses motivations sont livrées dans les paragraphes suivants.

Un riche marchand

Kaesarim était un tout jeune marchand lorsqu'il est arrivé en Abyme (cf. livret I) il y a plus de vingt ans. Il y a fait rapidement fortune, tant ses talents pour le commerce étaient grands. En une dizaine d'année, il devint le plus riche marchand d'Abyme et, conséquemment, il fut nommé Ambassadeur. Il occupe cette place jusqu'à sa prétendue mort.

Un maître assassin

Il y a trois ans, le Nabab a démasqué le chef d'une société secrète d'assassins keshites : les Lunissaires. Il rencontra l'homme sous un prétexte fallacieux et l'assassina purement et simplement. Il réclama alors aux assassins de devenir leur chef. Les Lunissaires acceptèrent, à condition que l'Ambassadeur se plie à leur discipline.

Le Nabab apprit donc les secrets de l'organisation et se livra même à quelques assassinats des plus délicats. Il parvint en particulier à tuer à distance, en envoyant sa salanistre mordre sa victime au travers du sol d'Abyme ! Ce « pouvoir » s'exerce sur guère plus d'une vingtaine de mètres, mais c'est plus qu'il n'en faut pour surprendre une victime qui se croit hors d'atteinte...

Kaesarim s'attira ainsi le respect des Lunissaires. Il apporta de plus beaucoup d'argent à la confrérie, ce qui lui permit d'être accepté comme son maître incontesté. Il occupe encore cette place aujourd'hui et il paraît évident qu'elle lui sert dans ses activités d'Ambassadeur. Un maître assassin acquiert nécessairement moult informations sur les intrigues secrètes d'une cité telle qu'Abyme.

Menacé par Opulien

Quelques semaines avant le début de l'Intrigue, Opulien a percé le secret du Nabab. Il est tombé par hasard sur des notes du Gros Démisur (Aide de Jeu 5), le père de la salanistre du Nabab. À l'époque où ce dernier est devenu maître des Lunissaires, Démisur l'a senti commettre des assassinats par morsure de salanistre. Cette utilisation de la salanistre (interdite par les Gros) déplut fortement à Démisur. Malheureusement, il ne put agir puisqu'il ressentit l'Appel d'Abyme et se suicida peu de temps après sa découverte. Opulien, lui, en a eu le temps.

D'abord, il a vérifié les notes de Démisur en espionnant le Nabab par l'intermédiaire d'une de ses salanistres. Il convoqua l'Ambassadeur pour un faux prétexte et à son départ, au prix d'une grande concentration, il a envoyé une de ses salanistres dans les traces de celle de l'Ambassadeur. Par l'intermédiaire des deux salanistres, il a été témoin d'un assassinat. Il a ensuite convoqué le Nabab au Palais pour le menacer de lui ôter sa salanistre s'il ne cessait pas immédiatement ses agissements assassins.

À la suite de cette entrevue, le Nabab a grandement réfléchi. S'il ne dispose plus de sa salanistre pour tuer et surveiller, il aura des difficultés à se maintenir comme maître assassin : un rival finira sans doute par l'avoir. De plus, si le Gros venait à lui ôter sa salanistre, il serait déshonoré parmi les Ambassadeurs, et les Keshites s'assureraient sans doute que son mandat ne soit pas renouvelé. Enfin, le Nabab croit comprendre que les Gros exercent une surveillance des Ambassadeurs par l'intermédiaire des salanistres.

Tous ces éléments lui on fait prendre la décision radicale et audacieuse de renverser le pouvoir des Gros ! Il espère rester le maître des Lunissaires et garder sa salanistre. Quatre mois (durant lesquels il ne tue pas) lui sont nécessaires à échafauder son plan. Et un matin, il se fait passer pour mort en utilisant un poison cataleptique proche de celui des salanistres.



Chronologie

J-22 ans	Arrivée de Kaesarim en Abyme.
J-10 ans	Kaesarim devient Ambassadeur keshite.
J-3 ans	Kaesarim devient maître des Lunissaires.
J-2 ans	Démisur ressent les assassinats de Kaesarim, puis l'Appel d'Abyme.
J-4 mois	Opulien perce le secret de Kaesarim et le menace.
J	Le matin, le Nabab Kaesarim est retrouvé mort.
J+2	Le soir, enterrement du Nabab dans le Quartier des Ombres. Tous les Rôles sont présents.
J+3	Dans la nuit, l'Ambassadeur modéhen est assassiné.
J+4	Une chronique accuse les Gros (Aide de Jeu 2).
J+6	Dame Aszaria est assassinée au cœur du Palais des Gros.
J+7	Une nouvelle chronique (Aide de Jeu 3) appelle à la révolte contre les Gros.
J+8	Coordination des milices d'Ambassades pour former une armée révolutionnaire. Le chaos guette Abyme.
J+8	Enterrement de Dame Aszaria à l'Ambassade des Terres veuves. Tous les Rôles sont présents.
J+9	Soirée (masquée) au Palais des Gros rassemblant tous les Ambassadeurs.



Un Gros

LE NABAB KAESARIM

« Je suis sûr que nous arriverons à nous accorder sur un prix pour ce service. »

L'objectif du Nabab Kaesarim est de renverser le pouvoir des Gros par une révolution du Troisième Cercle. Il se fait passer pour mort pour s'ériger en martyr et intriguer dans l'ombre.

Allure

Les Rôles ne verront sans doute le Nabab que sur son lit de mort, mais d'ordinaire, c'est un homme élégant, courtois et sympathique. À discuter avec lui, il est difficile de porter foi aux rumeurs qui circulent sur la fourberie et la cruauté des méthodes qu'il emploie pour arriver à ses fins. Difficile également de croire qu'il a passé les quarante ans : on lui en donnerait plutôt vingt cinq !

Histoire

L'essentiel de ce que l'EG doit savoir de la vie du Nabab depuis son arrivée en Abyme a été décrit précédemment. Ces informations sont connues de fort peu de personnes dans la cité. Seul le Gros Opulien pourra fournir des renseignments sur le volet occulte de la vie de l'Ambassadeur.

En revanche, la plupart des gens de l'Ambassade ont une haute opinion de leur défunt maître. Il était un commerçant hors pair et c'est précisément ce que l'on attend d'un Ambassadeur keshite. Dans d'autres Ambassades, les Rôles entendent peut-être parler d'affaires plus ou moins louches dans lesquelles le Nabab aurait trempé. Ils ne trouveront jamais de preuves et il ne s'agit là que de « vraies fausses pistes » que l'EG peut développer à sa guise.

Ce qu'il sait

Le Nabab sait tout des dessous de cette Intrigue, puisque c'est lui qui l'orchestre !

Orchestrer son propre meurtre

Trois mois avant le début de l'Intrigue, les hommes du Nabab repèrent un caveau dans le Quartier des Ombres. Il le rachète à prix d'or à une famille abymoise. Il le vide de son contenu et, sous le couvert de ces travaux, fait creuser un tunnel dérobé — le Quartier des Ombres est un vrai gruyère —

Le Nabab Kaesarim



Épreuves : 4
(Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 1)



Maraude : 7
(Qualité 1, Équipement 3, Compagnon 3)



Savoir : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



Société : 6
(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 0)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Keshite, Quadrant keshite, Ex-Ambassadeur, Salanistre, Chef des Lunissaires (guilde d'assassins), Riche, Séduisant, Présumé mort, Beau parleur, Chronique du futur.

Allégeance :
Masque +3

rejoignant les égouts et les canaux de la cité. Les ouvriers sont payés à prix d'or pour leur silence.

Le Nabab révise alors son testament : il sera enterré ici, avec une importante partie de sa fortune (*cf.* aides de jeu 1).

Le jour du début de l'Intrigue (J), il ingère un poison que la science des Lunissaires lui a fourni et qui ralentit son métabolisme au point que tous le croient mort.

L'enterrement

Les Rôles assisteront sans doute à l'enterrement du Nabab, le surlendemain de son « assassinat ». Tous les Ambassadeurs sont là, de même que le Gros Opulien et quelques Gens d'Acier (dont l'enquêteur Sordoeil, qui passera certainement inaperçu).

L'enterrement est fastueux. Il a lieu le soir et une procession de gondoles illuminées de nombreux flambeaux sillonnent les canaux d'Abyme pour mener le Nabab de l'Ambassade keshite à sa dernière demeure. Sous les yeux médusés des habitants du Quartier, des porteurs déchargent, outre un somptueux cercueil, des coffres, des statues, des tapis précieux et toutes sortes de trésors. Le tout est enfermé dans le caveau que l'on scelle à jamais.

Le déterrement

Dans la nuit, les Lunissaires empruntent le passage dérobé pour libérer leur maître. Ils lui administrent un antidote et emportent une partie du trésor vers leur quartier général.

Le meurtre de Sylvariel

Le lendemain soir, un Lunissaire assassine l'Ambassadeur modéhen. Le Nabab s'offre ainsi un second Martyr, en même temps qu'il se débarrasse de son vieil ennemi. Il a attiré Sylvariel dans un piège en enlevant son fils deux semaines plus tôt et en lui faisant miroiter qu'il allait pouvoir le revoir (*cf.* Sylvariel).

Le meurtre de Dame Aszaria

Quelques jours plus tard, le Nabab s'introduit à une soirée donnée dans le Palais des Gros. En ancien Ambassadeur, il connaît parfaitement les mots de passe pour s'immiscer incognito dans ce genre de soirée masquée. Il y assassine personnellement Dame Aszaria, la Gardienne du Sceau des Terres veuves.

Les Lunissaires

Cette confrérie d'assassins est redoutable. Ses membres, tous keshites, sont recrutés dès leur plus jeune âge dans les tribus du désert. Ils commencent à pratiquer leur « art » dans les cités montagnardes ou littorales qui bordent le Désert de Keshe. Les meilleurs d'entre eux sont envoyés en Abyme. Il s'agit là d'un aboutissement, tant la cité des Ambassadeurs est susceptible de leur fournir les contrats les plus difficiles… et les plus lucratifs !

Les Lunissaires possèdent un code de conduite très stricte, stipulant en particulier que tout membre pris pendant un contrat doit se suicider pour garder l'honneur et le secret de la confrérie. L'endoctrinement des membres est assuré par leur recrutement à l'âge de l'enfance.

La confrérie est passée maître dans tout type d'assassinats, mais garde une nette préférence pour les poisons. Leur science en ce domaine est étendue, et fondée sur l'étude des poisons distillés par les créatures du désert.

Les Lunissaires tirent leur nom des lames en forme de croissant de lune qu'ils affectionnent pour le tranché de gorge, le lancer ou le combat rapproché.

L'actuel chef des Lunissaires est le Nabab Kaesarim.

La révolution en marche

Dès lors, le Nabab tente d'insuffler un vent de révolte. Il fait paraître des chroniques (*cf.* Aides de Jeu 2 et 3) le lendemain des meurtres. Il espère que tout éclatera lors du Dernier Acte, à une soirée masquée au Palais des Gros où il tentera d'assassiner tous les Ambassadeurs survivants.

Preuves & Indices

Le Quartier Général des Lunissaires est a priori rigoureusement introuvable (il est sur le Canal des Ambassadeurs, dans le Quadrant keshite), mais il est en revanche possible de comprendre que le Nabab est vivant et a vraisemblablement orchestré toute l'Intrigue.

Les chroniques

Chercher qui a émis les chroniques est envisageable. Les parchemins portent la marque de son éditeur : les « Plumes Nocturnes » que l'on peut trouver dans le Quartier Étudiant. Comme son nom l'indique, le bâtiment n'est ouvert que la nuit. Y travaillent de nombreux étudiants en manque d'argent : ils passent leur nuit à recopier les chroniques qui seront distribuées à l'aube en tout Abyme.

On pourra décrire aux Rôles l'homme qui a amené la chronique. Il était vêtu et encapuchonné de noir, avait un fort accent keshite et a payé une forte somme pour que la chronique soit transcrite en un maximum d'exemplaires. Un des scribes étudiants a aperçu une lame en forme de croissant de lune à son côté, ce que des Rôles cultivés (Maraude ou Savoir) reconnaîtront comme étant le signe des Lunissaires (voir Encart).

Remarque : si les Rôles montent la garde aux Plumes Nocturnes, ils peuvent éventuellement surprendre le Lunissaire lors de son second passage. Une altercation telle que celle décrite dans les paragraphes concernant le Rôle de Sylvariel de Madénie pourrait alors avoir lieu, la publication de la seconde chronique étant éventuellement évitée.

Au cimetière

Si les Rôles ont l'ombre d'un doute — des indices donnés par les autres Rôles peuvent le créer — une enquête poussée dans le Quartier des Ombres peut leur révéler que le Nabab est peut-être vivant. Ils peuvent par exemple trouver le passage qui mène des égouts à la tombe (Maraude 5 et plusieurs heures de recherche) ou encore se faire rouvrir la tombe par l'Ambassade keshite (Société 7). Ils constatent : le cercueil est ouvert et vide et une importante partie du trésor a été dérobée.

De plus, les malheureux du Quartier pourront, contre quelques deniers, décrire les troupes d'hommes en noirs qui sillonnent le quartier depuis plusieurs mois, et particulièrement la nuit suivant l'enterrement.

Conseils d'interprétation

Éminence, imprégnez-vous bien de la personnalité retorse du Nabab. Il y a une part de folie anarchiste et destructrice dans son plan machiavélique et complexe. Vous aurez peut-être à improviser ses réactions si les Rôles de vos joueurs devenaient trop gênants...

KHARTOUM

« Si mon maître était encore de ce monde, il saurait répondre à cette question. »

Khartoum est l'adjoint du « défunt » Nabab. C'est lui qui reçoit les Rôles à l'Ambassade keshite et leur fournit les premières pistes d'investigation. S'ils piétinent, faites en sorte que Khartoum les aide à définir les deux principaux suspects : l'Ambassadeur modéhen et Opulien le Gros.

Allure

Khartoum est un homme obséquieux, frottant ses mains pleines de bagues à longueur de temps en regardant ses interlocuteurs par-dessous. Sa voix nasillarde achève d'exaspérer les dignitaires qu'il reçoit. De plus, ses petits yeux noirs et perçants donnent la désagréable impression qu'il connaît tout de vos secrets.

En bref, Khartoum est aussi exécrable que le Nabab était affable. Ce dernier jouait d'ailleurs beaucoup de cette différence en ne recevant les émissaires qu'après son adjoint pour que le contraste le mette en valeur.

Histoire

Khartoum est le fils d'un ancien Ambassadeur keshite. Héritier d'une fortune colossale, il aurait sans doute pu succéder à son père, mais ses manières ont effrayé les clients et ses affaires ont périclité. En revanche, Khartoum est un authentique Abymois, au courant de tous les us et coutumes de la cité et de toutes les rumeurs. Ainsi, il est naturellement devenu le conseiller dont a besoin tout Ambassadeur.

À la mort de son supérieur, Khartoum occupe la position d'Ambassadeur jusqu'à ce que la comparaison des fortunes keshites n'en désigne un nouveau, ce qui prendra environ un mois. Il est fort occupé par cette tâche et s'en remet à d'autres (les Rôles) pour mener l'enquête. Il leur demande des rapports réguliers et les fait même surveiller par ses espions.

Les employés de l'Ambassade ne l'aiment pas, soit par jalousie, soit parce qu'il les a freinés dans une quelconque manœuvre qui n'allait pas dans le sens de l'Ambassadeur. Par pure médi-

KHARTOUM



Épreuves : 4
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)



Maraude : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



Savoir : 6
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



Société : 4
(Qualité 1, Équipement 3, Compagnon 0)



Occulte : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Keshite, Quadrant keshite, Second de l'ambassadeur, Corps diplomatique, Riche, Désagréable.
Allégeance :
Masque +1

sance, ils appuieront tout soupçon que pourraient avoir les enquêteurs.

Ce qu'il sait

Khartoum sait beaucoup de choses sur les habitudes officielles du Nabab et répondra avec précisions aux questions à ce sujet.

À qui profite le crime ?

Les Rôles assistent peut-être à l'ouverture du testament du Nabab (cf. Aide de Jeu 1). De nombreux marchands sont là et leur surprise est générale ! L'Ambassadeur n'ayant ni femme ni enfant, la plupart pensait que la Fortune du Nabab reviendrait à l'Ambassade ou à certains de ses employés. La réaction stupéfaite de Khartoum laisse penser qu'il espérait obtenir sa part du gâteau (ce qui fait de lui un suspect).

D'autres suspects peuvent être trouvés dans les prétendants à la place vacante d'Ambassadeur. Il est pour l'instant encore impossible de chiffrer précisément les fortunes, mais une poignée de marchands sont sur les rangs. L'EG pourra développer ces fausses pistes à loisir… Notez qu'avec même une moitié de la fortune du Nabab, Khartoum serait vraisemblablement devenu Ambassadeur.

Le Nabab a glissé deux indices dans son testament pour laisser penser qu'il se sentait menacé : « les pouvoirs corrompus » et « ces dix années ». Les enquêteurs apprennent facilement que ce testament a été révisé, il y a environ trois mois.

Un ennemi personnel

Questionné au sujet d'éventuels ennemis du Nabab, Khartoum répondra : « mon maître avait de nombreux ennemis, comme tout Ambassadeur. Mais son pire adversaire diplomatique était sans aucun doute l'Ambassadeur modéhen : Sylvariel de Madénie. Les deux hommes se querellent depuis plus de dix ans qu'ils sont Ambassadeurs. Mais il me semble que la situation s'est récemment envenimée. Leurs entrevues se sont multipliées et plusieurs personnes ont entendu les éclats de cuisantes disputes. Je n'ai pour ma part jamais pu en saisir le contenu. »

Ces renseignements peuvent aussi être obtenus ou confirmés auprès de tout employé de l'Ambassade keshite ou de toute personne versée dans la diplomatie. Pour en savoir plus sur la nature de la querelle, les Rôles doivent s'intéresser à Sylvariel.

Un Gros empoisonneur ?

L'Ambassadeur a été empoisonné et les Rôles soupçonnent le poison de salanistre. Khartoum leur explique que les Ambassadeurs reçoivent l'antidote des mains mêmes des Gros, lors de visites privées au Palais. Il n'y a jamais assisté, mais son maître parlait souvent d'un Gros nommé Opulien qui est peut-être son fournisseur.

Preuves & Indices

Guidés par Khartoum, les Rôles peuvent découvrir une partie de l'Ambassade keshite. Tout n'est que luxe et opulence à l'intérieur des deux casbahs de pierre blanche qui la composent. Des salons accueillent sur d'énormes coussins de soie des marchands concluant des contrats exorbitants. Des cours intérieures se parent de fontaines incrustées de joyaux. Des galeries exposent les plus belles œuvres d'art.

Le cadavre de l'Ambassadeur

Peu après le décès (dans le bureau du Nabab) le corps est encore chaud mais déjà raide. L'Ambassadeur semble avoir été

victime d'un poison paralysant : les muscles se sont figés et il est mort d'arrêt cardiaque. Si les Rôles arrivent tôt sur les lieux du crime, ils le découvrent eux-mêmes (Savoir 4). Sinon, Œsulipe, le médecin de l'Ambassade leur fera part de cette conclusion devant le corps du Nabab, dans le salon mortuaire vidé pour l'occasion des notables venus saluer leur rival.

En tous cas, il est important pour la suite de l'Intrigue que les Rôles de vos joueurs aient l'occasion de voir le corps du Nabab. Mais ils ne peuvent en aucun cas pratiquer un examen très poussé (dissection,...) car les autorités de l'Ambassade (Œsulipe et Khartoum) les en empêchent, si besoin est grâce aux eunuques de l'Ambassade.

La nature paralysante du poison est troublante : celui des salanistres fonctionnent en effet ainsi. Dès lors, il devient intéressant de retrouver la salanistre du Nabab et l'antidote que les Gros sont censés lui avoir fourni.

Remarque : Khartoum et Œsulipe peuvent renseigner les Rôles sur le poison et l'antidote de salanistre (cf. encart en début d'Intrigue).

Fouille des appartements

Khartoum peut accompagner les Rôles pour une fouille des appartements du Nabab. Des Rôles attentifs y remarquent (Maraude 3) que certains tiroirs semblent vides de leur contenu. Khartoum leur expliquera que les appartements ont été vidés de tout contenu diplomatique auquel ils ne doivent pas avoir accès. Il assure que des scribes sont actuellement en train de chercher une piste dans les documents du Nabab et qu'on leur fera part de toute découverte. Bien sûr, il n'y en aura aucune.

La salanistre

La salanistre est introuvable dans l'Ambassade. Les Rôles peuvent interroger de nombreux serviteurs : personne ne l'a vue depuis la mort de l'Ambassadeur.

Dans le bureau du Nabab, près de l'endroit précis où son corps a été découvert, les Rôles découvrent l'endroit — la pierre est comme fondue — où l'animal a dû disparaître.

Antidote frelaté

L'antidote se trouve dans un tiroir secret de la chambre de Kaesarim (Maraude 5) : une petite fiole marquée « Salanistre » en keshite.

Les Rôles souhaiteront sans doute analyser l'antidote. Plusieurs solutions sont envisageables :

- le comparer avec celui d'un autre Ambassadeur, si les Rôles sont susceptibles d'en connaître suffisamment un pour qu'il accepte. Ce n'est pas le cas de Sylvaniel ;

- utiliser un cobaye dans une Maison aux Fumées. S'ils en trouvent un et lui font boire l'antidote, ils le voient quand même mourir sous leurs yeux, après avoir subi l'étreinte subtile de la cité ;

- demander à un Gros (Opulien sans doute) d'analyser l'antidote : « le liquide n'est qu'une pale imitation de l'antidote. »

Conseils d'interprétation

En tant que Khartoum, vous devez être énervant, obséquieux et irritable. Les enquêteurs peuvent vous soupçonner par la simple manière avec laquelle vous vous adressez à eux.

Mais vous êtes innocent et vous aviez une admiration sans borne pour le Nabab. Vous lui pardonnez son étrange testament, sans vraiment le comprendre. Votre maître se sentait menacé, mais par qui ? Vous soupçonnez rapidement Sylvariel et Opulien.

Sylvariel de Madénie

« Veuillez vous asseoir, Messires. Quel affaire vous amène dans mon bureau aujourd'hui. »

L'Ambassadeur modéhen est un vieil ennemi du Nabab Kaesarim.

Allure

La sobriété de l'Ambassadeur contraste fortement avec le faste keshite dont les Rôles ont pu être témoins. Vêtu d'une toge blanche brodée d'or, Sylvariel est un homme calme et posé qui affiche un intérêt certain pour tout ce qu'on lui raconte. Sa salanistre sommeille sur son épaule et il la caresse doucement. Il parle peu mais trouve toujours les mots justes pour montrer qu'il respecte son interlocuteur.

Histoire

Élu par le Conseil des Druides il y a plus de quinze ans, Sylvariel est avant tout un sage et un érudit. Il jouit d'une excellente réputation dans les milieux diplomatiques. Les employés de l'Ambassade l'apprécient énormément et diront le plus grand bien de lui : « Il consacre sa vie à son métier et on ne lui connaît pas d'intérêts personnels ». Incorruptible, droit et juste, il n'a trempé dans aucun des nombreux scandales qui ont défrayé les chroniques abymoises. À une très légère exception près.

Il y a huit ans, il eut un fils d'une courtisane du Quartier des Vices. Ils étaient tombés éperdument amoureux l'un de l'autre : lui trouvant une évasion de sa vie d'Ambassadeur, elle séduite par ce client inhabituel. Éléanore vit aujourd'hui dans

Sylvariel de Maldénie



Épreuves : 4
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 3)



Maraude : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



Savoir : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



Société : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



Occulte : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Modéhen, Quadrant modéhen, Ambassadeur, Corps diplomatique
Allégeance :
Janus +1

le petit pavillon dans lequel ses consœurs et elle travaillaient alors. L'Ambassadeur l'a racheté pour y installer sa compagne et son fils Fiérubin (et pour avoir un lit dans le Deuxième Cercle). Cette information (mal) cachée est facile à obtenir. Des Rôles versés dans la diplomatie le savent sans doute (Savoir 2). Il est également possible de suivre l'Ambassadeur jusqu'au pavillon (Maraude 4) ou de faire parler son entourage (Société 4).

Ce qu'il sait

Pas grand chose. Son opinion du Nabab Kaesarim est certes fort négative, mais son respect pour les morts le pousse à ne rien dire de désobligeant à son sujet. Il sera franc avec les Rôles : il ne souscrivait certes pas aux méthodes du Nabab, mais il ne l'a pas tué.

De ses disputes avec le Nabab

Interrogé sur la querelle qui l'a opposé au Nabab ces dernières semaines, il rétorque : « Il s'agit là d'une affaire fort délicate, messires et il m'est impossible de vous en révéler la teneur. Croyez-moi toutefois : je doute fort qu'elle ait un lien quelconque avec le regrettable décès de mon homologue. »

L'enlèvement de son fils

En interrogeant les voisins d'Éléanore, les Rôles peuvent apprendre que celle-ci est fort triste ces temps-ci. Ils comprennent alors facilement (surveillance ou interrogatoire d'Éléanore) que Fiérubin, le fils caché de l'Ambassadeur a été enlevé.

Mis devant le fait accompli, l'Ambassadeur ne nie pas : il pensait que Fiérubin avait été enlevé par son rival le Nabab. Tel est donc le sujet de leurs récentes disputes, Sylvariel étant allé le trouver pour « jouer franc-jeu avec lui ». Mais maintenant qu'il est mort, il ne sait plus que penser.

Si les Rôles se proposent pour enquêter, il les en remercie et leur offre l'aide de l'Ambassade. Bien sûr, ils ne découvriront rien, tant l'enlèvement a été conçu de main de maître par le Nabab et ses Lunissaires.

Quand, au matin du troisième jour, l'Ambassadeur reçoit une lettre lui demandant « de se rendre seul, le soir-même, aux Délices de Tslana s'il souhaite retrouver son enfant » il ne se méfie pas suffisamment, le seul homme qu'il craignait étant mort. Il brûle la lettre et se rend dans la célèbre auberge.

Preuves & Indices

Sylvariel reçoit les Rôles à l'Ambassade modéhenne. La bâtisse est envahie par le lierre et des plantes de toutes sortes, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. C'est un endroit sobre et paisible, sillonné de rigoles et canaux dans lesquelles coule une eau claire.

Un nouveau cadavre

Trois jours après le Nabab, l'Ambassadeur modéhen rencontre la mort. Au beau milieu de la nuit, son cadavre est découvert dans un salon des Délices de Tslana, l'hostellerie la plus riche du Troisième Cercle. Le patron de l'établissement prévient immédiatement l'Ambassade modéhenne et le Palais d'Acier qui dépêchent sur les lieux leur enquêteur, dont les Rôles sont décrits plus loin :

- Brindial est un jeune lieutenant de la milice modéhenne.
- Sordoeil est un milicien du Palais d'Acier qui enquête discrètement sur les meurtres des Ambassadeurs.

À moins d'avoir filé l'Ambassadeur (voir plus loin) les Rôles ne seront pour leur part prévenus que le lendemain (jour 4) au matin, par la rumeur populaire lancée (fort rapidement) par la publication d'une chronique (*cf.* Aide de Jeu 2).

Si les relations des Rôles le permettent (Société 6), ou s'ils enquêtaient sur l'enlèvement de son fils, ils obtiendront la permission, en tant qu'enquêteurs de l'Ambassade keshite, de voir le corps de la victime. Le lieutenant Brindial les accompagne. Sylvariel de Madénie présente les mêmes symptômes que celui du Nabab : raideur musculaire qui imputerait la mort à un poison paralysant comparable à celui de la salanistre.

LE LIEUTENANT BRINDAIL DE LA MILICE MODÉHENNE

Ce jeune homme est dépêché par l'Ambassade pour enquêter sur la mort de Sylvariel. Il bénéficie parmi ses compatriotes d'une réputation absolument surfaite due à sa fulgurante résolution de l'affaire dites des rameaux d'argent. Il ne la doit qu'à la chance et est en vérité un incapable complet. Il est néanmoins très consciencieux.

S'il apprend que les Rôles enquêtent sur le meurtre du Nabab, il est enclin à faire équipe avec eux. Pour sa part, il est passé à côté de tous les indices et ne leur sera d'aucune utilité, si ce n'est qu'il leur ouvre les portes de l'Ambassade. Pire, le lieutenant est capable de ruiner un interrogatoire par une question déplacée.

Brindail porte l'uniforme émeraude de la milice modéhenne. Ses longs cheveux blonds, ses yeux bleus ainsi que sa peau blanche et glabre lui donnent des airs d'adolescent.

UN HOMME ENCAPUCHONNÉ

En interrogeant les employés de l'auberge et en usant du tact de mise dans un établissement de cette classe (Société 5), les Rôles apprennent que l'Ambassadeur a rencontré un homme encapuchonné la veille au soir, dans le salon où on l'a trouvé mort.

Remarque : l'interprétation la plus simple est que l'homme a tué l'Ambassadeur. Mais si les joueurs cherchent un parallèle entre les deux meurtres il est plus logique de penser que l'Ambassadeur est mort de la morsure de sa salanistre devant son interlocuteur. Paniqué à l'idée d'être accusé, ce dernier a pu quitter l'auberge tel un coupable, ce qu'il n'est pas en réalité. Si les Rôles ne suivent pas ce raisonnement, un des rôles clefs de l'Intrigue (Khartoum, Opulien, Sordoeil, mais certainement pas Brindail) pourrait le tenir devant eux.

L'ANTIDOTE

De même que pour le Nabab, les Rôles souhaitent sans doute obtenir l'antidote. Avec Brindail, ils peuvent le chercher dans toute l'Ambassade... en vain, ce qui peut paraître fort étrange. Ils ont en fait été devancés par les Gens d'Acier, ce que peuvent leur apprendre — si on le leur demande — les serviteurs de l'Ambassade. Ils peuvent décrire l'enquêteur Sordoeil. S'agit-il d'une enquête ou d'une tentative de dissimulation de preuve ?

LE LIEUTENANT BRINDAIL DE LA MILICE MODÉHENNE



ÉPREUVES : 5
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



MARAUDE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Modéhen, Quadrant modéhen, Milicien (officier), Réputation surfaite
ALLÉGEANCE :
Janus +1

Quant à la salanistre de Sylvaniel, la trace de son entrée dans le sol est visible près du lieu de la mort. Elle peut être retrouvée au Palais des Gros auprès de son père : Opulien.

FILATURE DE L'AMBASSADEUR

Si les Rôles ont l'idée de filer l'Ambassadeur, ils peuvent éventuellement se trouver aux Délices de Tvlana lors de son décès. Sylvaniel a pris une gondole pour se rendre de l'Ambassade à l'auberge, tard dans la soirée. À l'auberge, un homme encapuchonné le retrouve et ils s'enferment dans un salon privé. L'homme en ressort vingt minutes plus tard et quitte l'auberge.

Si les Rôles ont le réflexe de le filer, il s'en rend compte facilement. Il s'agit là d'un maraudeur professionnel et il les a probablement déjà repérés en arrivant à l'auberge. Au premier coin de rue, l'homme se met à courir. Les Rôles peuvent le mettre en difficulté dans la première ligne droite (Épreuves

5). Se sentant rattrapé, il leur lance une volée de petits lames en forme de croissant de lune — c'est un indice — qui les ralentit. Ils peuvent éventuellement rattraper l'homme (Maraude 7) qui, sur le point d'être capturé, met fin à ses jours en avalant un poison fulgurant contenu dans une de ses bagues.

L'assassin possédait plusieurs bagues de ce type dont certaines (pas toutes) sont vides. Il avait également une fine cotte de maille d'excellente facture et un cimeterre keshite. Ces éléments et son suicide semblent le désigner (Savoir ou Maraude 6) comme un membre des Lunissaires.

Les talents de l'assassin doivent impressionner ses poursuivants. Sa course est rapide, ses bonds prodigieux et il emprunte des venelles qui montrent sa connaissance de la cité. Son suicide devrait passablement effrayer les Rôles de vos joueurs. Ils doivent comprendre qu'ils ont à faire à un redoutable adversaire.

Conseils d'interprétation

Votre réputation vous place au dessus de tout soupçon. Pourtant, vous avez menacé récemment le Nabab, que vous soupçonniez d'avoir enlevé votre fils. Maintenant que le Nabab est décédé, vous regrettez vos querelles.

OPULIEN LE GROS

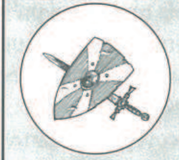
« Je vais me renseigner mes enfants, revenez me voir cet après-midi. »

Les Gros occupent une place importante dans cette Intrigue. Vos joueurs devront découvrir s'ils sont les coupables ou les victimes du complot qui vise à éliminer les Ambassadeurs. La seule façon d'approcher les Gros est de demander audience par l'intermédiaire d'un de leur secrétaire, aux portes du Palais. Il n'est pas aisé d'obtenir une telle entrevue, mais si les Rôles mentionnent la mort de Kaesarim, ils seront rapidement reçus par Opulien, le Gros qui lui fournissait son antidote. Dès lors, il devient leur interlocuteur privilégié au Palais, de même qu'un suspect.

Allure

Comme tous les Gros, Opulien gît sur son immense lit, craquant sous ses presque trois cents kilogrammes. Son impotence le pare d'un aéropage de serviteurs et de courtisans qui le nourrissent, le soignent et le déplacent. S'il ne peut agir seul, Opulien n'en est pas moins intelligent et sympathique. Ses yeux bleus pétillent et lors de longues discussions, ses amis affirment qu'ils oublient son apparence suante et repoussante pour ne garder que le souvenir de ses yeux. Opulien est si gros qu'il y a des mois que ses serviteurs n'ont pas vu la moindre salanistre émerger de ses replis.

Opulien le Gros



Épreuves : 4
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 3)



Maraude : 1
(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



Savoir : 7
(Qualité 2, Équipement 3, Compagnon 2)



Société : 4
(Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 1)



Occulte : 2
(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)

Atouts :
Gors, Palais des Gros, Régénération
Allégeance :
Ombre +1

Histoire

Opulien est un Gros comme tous les autres. Il exerce son voyeurisme en envoyant ses salanistres de part Abyme, pour ressentir les mouvements de la cité et de ses habitants.

Ce qu'il sait

Opulien sait bien sûr tout du cycle des salanistres, des antidotes et des Gros. Il pourra renseigner les Rôles sur tous les points contenus dans l'Encart traitant de ce sujet. Il ne le fera que s'il y trouve son intérêt, essentiellement pour s'innocenter.

Une chose agacera sûrement les Rôles lors des discussions avec Opulien : il ne répond jamais immédiatement aux questions qu'on lui pose. Même lorsqu'il est certain de la réponse, il préfère longuement réfléchir à l'intérêt de la donner, et ne le fait qu'à une prochaine entrevue. Les entrevues strictement privées (sans courtisans) ne sauraient être fréquentes, disons une fois tous les deux jours. Les entrevues en public peuvent par contre avoir lieu plus régulièrement, environ deux fois par jours.

Chaque point décrit ci-dessous ne sera ainsi révélé par Opulien qu'étalé sur plusieurs entrevues.

La salanistre de Kaesarim

À titre d'exemple, voici ce que peux répondre le Gros interrogé à propos de la salanistre du Nabab, sur deux entrevues :

- « Je ne sais pas où se trouve la salanistre de votre Ambassadeur, mais je peux toujours me renseigner sur qui était son père, qui en saura peut-être plus... »
- « Le père de la salanistre du Nabab était Démisur, mais il s'est suicidé il y a plusieurs mois de cela. »

Bien-sûr, il connaissait la réponse à cette question dès la première entrevue.

Le squelette de Démisur

Si les Rôles demandent au Gros où se trouve la salanistre aujourd'hui, il leur répondra — à leur prochaine entrevue — qu'elle a pu se réfugier près du squelette de son défunt père. Vous aurez pris soin de décrire aux joueurs l'extérieur du Palais des Gros pour que ceux-ci aient éventuellement cette idée spontanément. En enquêtant dans le Palais des Gros (Société 3) les Rôles peuvent localiser avec certitude le squelette. Ils y découvriront le lutin Fildarian dont le Rôle est décrit en encart.

La salanistre de Sylvariel

Après le meurtre de l'Ambassadeur modéhen, sa salanistre rejoint son père qui n'est autre qu'Opulien. En cette qualité, il fournissait également l'antidote à l'Ambassadeur. C'est une coïncidence que les enquêteurs trouveront sans doute suspecte. Ce n'est pourtant pas le fruit du hasard : à la mort de Démisur, Opulien, qui s'occupait déjà des relations avec Sylvariel, fut chargé de celles avec le Nabab Kaesarim. Les Gros espéraient ainsi garder un œil commun sur les deux Ambassadeurs ennemis.

Questionné au sujet de la salanistre, le Gros dit d'abord qu'elle est revenue au Palais, en omettant de signaler qu'il en est le père. S'ils insistent pour voir la salanistre, il appelle un de ses serviteurs qui l'extrait de ses plis. Aucun indice ne peut être tiré de l'animal.

Les antidotes

Opulien fournissait leurs antidotes à Kaesarim et à Sylvariel et les Rôles savent ou suspectent qu'ils étaient frelatés. Attaqué à ce sujet, le Gros leur demande de lui prêter les antidotes dont ils disposent pour vérifier qu'ils sont bien inefficaces. Au début du moins, ils ne possèdent sans doute que celui de Kaesarim, mais cela suffit au Gros qui en demande l'analyse.

Ceci fait — donc à l'entrevue suivante — il confirme qu'il est frelaté. Il explique alors aux Rôles que l'antidote est préparé par les alchimistes du Palais à partir de sa sueur, récoltée par ses serviteurs. Il ne se sent pas malade — ce que confirme son médecin — et ne s'estime donc pas responsable de l'inefficacité de l'antidote. Il n'exclut pas que les alchimistes du Palais aient pu la trafiquer.

Le marché d'Opulien

Dès que le point précédent est acquis et que Sylvariel est décédé, le Gros convoque les Rôles pour une entrevue privée.

Voici ce que Opulien pense, sans le dire aux Rôles :

- il sait que Sylvariel n'est pas mort mordu par sa salanistre. Grâce au lien empathique qui le lie à elle , il aurait « senti » la morsure. Le Gros ne peut révéler ce point crucial de l'Intrigue aux Rôles sans dévoiler le secret de l'espionnage des Ambassadeurs par les Gros. Il le fera peut-être s'ils l'accusent vertement, mais les Rôles ne le croiront pas forcément ;
- les morts des deux Ambassadeurs sont différentes, mais semblent désigner toutes deux le Palais des Gros, et plus particulièrement Opulien. Le gros pense alors être victime d'un complot, extérieur ou intérieur au Palais ;

Fildarian le lutin

Fildarian est un lutin sévèrement atteint par la pierreuse (Cf. AGONE p. 132). Il a vu tous les médecins du Quartier des Vices, les astrologues et les fées noires du Quartier du Hasard. En désespoir de cause, il a échoué au pied du Palais des Gros et a élu domicile dans le squelette de l'un d'entre eux. Là, dans un abris de fortune, il est en train de mourir doucement en entrant en communication avec la ville à la manière des salanistres. Il est entouré d'une cour de mendiants et de désespérés qui le protège des indésirables (Épreuves 3).

Son teint est grisâtre, son élocution est lente et il paraît en bien triste état. Il a néanmoins un indice et une preuve importante à donner aux Rôles :

- le jour de la mort du Nabab, une salanistre surgit du sol dans son abri ;
- elle en repart dans la nuit du jour 2 au jour 3, pour retrouver instinctivement le Nabab ressuscité. Si les Rôles l'ont récupérée, elle essaye de s'échapper à cette même date. Une cage en métal ou en bois peut permettre de la conserver jusqu'au Dernier Acte où elle pourra s'avérer très utile.

• il est tout à fait possible que les alchimistes du Palais, commandités ou non fassent partie du complot. Opulien engage les Rôles pour tester cette hypothèse. Qu'elle soit vérifiée ou non, il espère une alliance avec eux qui lui permettrait de connaître le résultat de leurs enquêtes au dehors du Palais.

Voici ce qu'il propose aux Rôles :

« Mes enfants, si je vous ai demandé de venir ici, c'est que j'ai un marché à vous proposer. Je pense que je suis victime d'un complot et que quelqu'un a délibérément modifié les antidotes que j'ai fournis aux Ambassadeurs. Cette manipulation a nécessairement eu lieu ici, quelque part au sein du Palais des Gros. Je ne puis mener personnellement une enquête et je ne sais si je peux avoir confiance en mes serviteurs. J'ai donc besoin d'enquêteurs extérieurs et je vous propose d'être ceux-ci. »

Et s'ils acceptent :

« Demain, j'ai demandé à recevoir les gens qui ont pausé candidature pour un emploi au Palais. Vous vous présenterez devant moi et je vous embaucherai. Prenez soin d'avoir modifié votre apparence : mettez perruques et maquillages car nombre de mes serviteurs vous ont déjà croisé ici. »

Le Gros discute ensuite avec eux des emplois auxquels ils pourraient prétendre. Inspirez-vous pour cela de la liste donnée dans la description du Palais des Gros, dans le livret II et inventez-en d'autres.

Les Rôles doivent se déguiser pour duper les serviteurs d'Opulien (Maraude 6). S'ils y parviennent, ils bénéficient d'un bonus de +1 pour tous les jets qu'ils feront au Palais. On ne les a pas repérés et les serviteurs ne se méfient pas d'eux.

Une fois les Rôles infiltrés dans le Palais des Gros, ils pourront facilement en ressortir pour mener leur enquête à l'extérieur : il suffit qu'Opulien leur en donne la permission. Néanmoins, le Gros les prévient : ces allées et venues paraîtront suspectes aux yeux des serviteurs et ne devront pas être trop fréquentes.

Une autre solution est que les Rôles se séparent en deux groupes, l'un enquêtant au Palais, l'autre à l'extérieur. Ils pourront alors se rencontrer relativement discrètement et régulièrement au Palais.

Preuves & Indices

Le Palais des Gros s'ouvre aux Rôles joueurs. Il est impossible de décrire cette immense bâtisse et ses innombrables occupants dans le détail. Les Rôles croiseront toutes sortes de personnages dont les fonctions gravitent toujours autours des plaisirs des Gros.

Qui frelate l'antidote ?

Les Rôles se sont infiltrés au Palais pour découvrir qui a frelaté l'antidote du Nabab. Ils pourront reconstituer la chaîne qui mène de la sueur d'Opulien à l'antidote cacheté, en destination de l'Ambassadeur. Pour les y aider, le Gros leur donne l'identité du premier maillon de la chaîne : la fée noire Bétinelle. Il peut également ordonner qu'on fabrique un nouvel antidote. Dans le premier cas, les Rôles devront interroger chaque maillon de la chaîne (Société 4). Dans le deuxième cas, ils pourront également les filer au travers du Palais jusqu'au maillon suivant (Maraude 4).

• Bétinelle est une mystérieuse fée noire dont la charge est de récolter la sueur d'Opulien. Elle s'en acquitte en voletant autour du Gros. Elle achemine la sueur dans des petits seaux jusqu'à Tonnellien.

• Tonnellien est un sympatique gaillard dont la charge est de faire bouillir et fermenter la sueur du Gros. Il vit dans un sellier, non loin des gigantesques cuisines. Dès qu'il reçoit un nouvel arrivage de sueur, il livre le précédent à Caglostrimus.

• Caglostrimus est un des alchimistes détenteurs du secret de l'antidote. Il la prépare dans le grand secret des plus profondes caves du Palais.

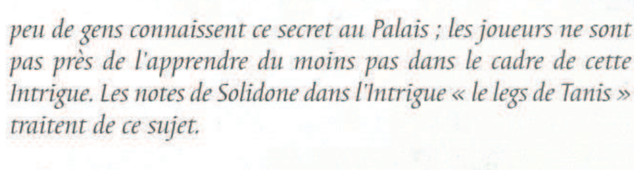
• Maximiliem est un ogre aveugle — il est né au Palais d'Acier — qui garde nuit et jour les cuves dans lesquelles sont conservés les antidotes de chaque Ambassadeur. Bien qu'aveugle, il assure — il ment, il a laissé entrer Sordoeil — que personne n'a pu avoir accès à la cuve, si ce n'est Bartuil le cacheteur.

• Bartuil le cacheteur est l'homme chargé de prélever le contenu des cuves et de le mettre en fioles cachetées. Si on lui montre la fiole trouvée chez le Nabab, il confirme qu'il l'a cachetée (l'étiquette a été rajoutée, mais son sceau y est apposé). Généralement, il cachette les fioles en compagnie du dernier maillon : Opulien.

• Opulien devrait rester un suspect potentiel aux yeux des Rôles puisqu'en dernière main, c'est lui qui remet l'antidote à l'Ambassadeur.

Sur ordre d'Opulien, les Rôles peuvent avoir accès au contenu de la cuve destinée au Nabab (ou à Sylvariel). L'antidote est efficace et le seul Rôle suspect de la liste précédente est donc Bartuil. Les Rôles peuvent l'interroger, le surveiller, fouiller ses appartements sans y découvrir rien de suspect. Il ne sort jamais du Palais et personne ne l'a vu parler avec un éventuel commanditaire. De fait, l'antidote a été frelaté après son arrivée dans les mains du Nabab ; les joueurs ne peuvent en acquérir l'exacte certitude ici, mais faute de preuves c'est la solution la plus logique.

Remarque : *en visitant les caves du Palais, les Rôles remarquent peut-être des portes métalliques closes et bien gardées. Personne (pas même Opulien) ne leur révèlera ce qu'elles contiennent. Il s'agit là d'un des secrets les mieux gardés d'Abyme : les salles qui abritent les bassins dans lesquelles les salanistres subissent leur dernière transformation et deviennent des Gros. Fort*



peu de gens connaissent ce secret au Palais ; les joueurs ne sont pas près de l'apprendre du moins pas dans le cadre de cette Intrigue. Les notes de Solidone dans l'Intrigue « le legs de Tanis » traitent de ce sujet.

Un rôdeur

Récemment — la date exacte est importante, c'était entre les deux meurtres — Bartuil le cacheteur a surpris un rôdeur auprès des cuves de Maximilien, pendant le sommeil de ce dernier. À son arrivée l'homme encapuchonné a précipitamment quitté la cave, mais Bartuil a distinctement vu son visage caractéristique : il est borgne et son œil absent a été remplacé par une bille métallique, comme le font les Gens d'Acier.

En questionnant d'autres serviteurs dans les caves, les Rôles trouvent d'autres témoins qui ont croisé le mystérieux borgne. L'un d'entre eux affirme même qu'il l'a vu discuté avec Maximiliem !

Le rôdeur est une fois de plus Sordoeil, l'enquêteur du Palais d'Acier. Cet épisode fait de lui un suspect parfait : la discussion avec Maximiliem (lui-même né au Palais d'Acier) lui fournit le moyen de frelater les antidotes. Et le mobile est simple : discréditer le pouvoir des Gros au profit des Gens d'Acier ! Opulien souscrit tout à fait à cette idée.

Sordoeil est en fait innocent et son Rôle est décrit plus loin.

Un troisième assassinat

Dans la nuit du sixième jour au septième jour, une méduse est assassinée au Palais des Gros. Il s'agit de Dame Aszaria, faisant fonction d'Ambassadrice des Terres veuves. La Dame ne porte pas de salanistre et elle a succombé à un poison fort différent de celui de l'animal : il doit être ingéré, agit lentement et empoisonne le sang d'une substance euphorique mortelle.

Voici ce que l'on peut apprendre en enquêtant au Palais :

- la Dame participait à une soirée orgiaque organisé par un Gros du nom de Magnifius. Ce dernier a dessiné des esquisses pendant toutes la soirée, assouvissant ainsi ses pulsions voyeuristes ;
- les esquisses peuvent être consultées dans une gigantesque salle aux archives. Les Rôles pourront en dénicher quelques unes mettant en scène l'Ambassadrice (Aide de Jeu 4) ;
- un personnage suspect apparaît sur les esquisses. Il porte un masque de démon grimaçant. Sur une esquisse il trinque avec la Dame et il est possible qu'il ait utilisé ses bagues volumineuses pour glisser le poison dans sa coupe ;
- un autre personnage pourra paraître suspect : un modéhen non masqué. Les Rôles pourront rapidement découvrir son identité et enquêter sur lui. Ce personnage n'est pas coupable et vous appartient, Éminence ;
- les serviteurs se souviennent de l'homme : il connaissait les mots de passe qui permettent aux notables des ambassades d'avoir accès à cette soirée ;
- si on en croit le serviteur qui l'a raccompagné, il est parti avant la mort de la Dame et a demandé à un passeur de l'emmener au Quadrant keshite.

Une étrange discussion

À un moment quelconque de leurs investigations dans le Palais, les Rôles interrogent peut-être les serviteurs d'Opulien sur ses rapports avec le Nabab. Leur fidélité est grande mais pas infinie et certains leur répondent. Il y a quatre mois, l'un d'eux à surpris des bribes de discussion entre les deux hommes. Le Gros semblait menacer l'Ambassadeur : « Nous savons tout de vos agissements », « Si vous ne cessez pas immédiatement, nous devrons vous priver de votre antidote », etc.

Interrogé à ce sujet, le Gros est fort embarrassé. Il ne peut s'expliquer sans se justifier par le lien empathique qui lie Gros et salanistres. Acculé par la suspicion des Rôles, il le fera peut-être, après avoir essayé de les orienter sur d'autres suspects, tels que les Gens d'Acier. Il leur révèle, toujours à petites doses, ce qu'il sait des faits (voir l'introduction de cette Intrigue). Il leur montrera peut-être même les notes de Démisur (cf. Aide de Jeu 5).

Cette piste doit d'abord rendre le Gros extrêmement suspect, avant de révéler la nature d'assassin du Nabab, sans évoquer une quelconque confrérie. Elle est importante pour la compréhension de l'Intrigue.

Conseils d'interprétation

Vous vous sentez menacé, ainsi que vos frères par les assassinats des Ambassadeurs. Les Rôles vous suspectent et enquêtent sur votre compte. Vous voulez les convaincre de votre innocence en les utilisant vous-mêmes comme enquêteurs. Leurs investigations vous font soupçonner les Gens d'Acier. Pas un instant vous n'imaginez que le Nabab puisse ne pas être mort. Vous savez pourtant de nombreuses choses sur son compte que tous ignorent.

SORDOEIL LE MILICIEN

Sordoeil est le milicien du Palais d'Acier chargé d'enquêter sur les meurtres d'Ambassadeurs. Les Rôles le croiseront donc plusieurs fois sur leur chemin. Généralement, il est en avance sur eux. Cela fait de lui un suspect potentiel : ne serait-il pas en train de faire disparaître des preuves ? De plus, les témoins parlent de lui comme d'un comploteur tâchant d'être discret.

Sordoeil est tout à fait innocent. En revanche, c'est un concurrent des Rôles et il dispose d'indices et de preuves dans cette Intrigue. Ils ont tout intérêt à collaborer avec lui. Mais le comprendront-ils ?

SORDOEIL LE MILICIEN



ÉPREUVES : 7
(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 3)



MARAUDE : 6
(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)



SAVOIR : 2
(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



SOCIÉTÉ : 4
(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)



OCCULTE : 0
(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

ATOUTS :
Abymois, Palais d'Acier, Milicien des Sens (ouie), Couvert par les autorités
ALLÉGEANCE :
Janus +1

ALLURE

Là où Sordoeil passe, personne ne le remarque. Son apparence est pourtant inoubliable : il est borgne et son œil mort a été remplacé par une bille d'acier. Néanmoins, son visage dissimulé sous une large capuche, il est comme une ombre dans les rues d'Abyme. Il sait se mouvoir, se placer, se glisser de manière à parvenir dans les lieux les mieux surveillés sans même avoir été aperçu.

Sordoeil dispose de plusieurs miliciens fidèles qui mènent les interrogatoires de témoins à sa place, alors qu'il se trouve discrètement assis non loin de là, à écouter l'interrogé et à décoder ses intonations. Ainsi, lorsqu'il mène une enquête, personne ne sait qu'il est là.

HISTOIRE

Sordoeil est né au Palais d'Acier. Comme beaucoup d'adolescents, il a voulu regarder les parois réfléchissantes sous le soleil. Le statut d'aveugle offrant de grandes fonctions dans la noblesse, la plupart des jeunes sacrifient sciemment la vision de leurs deux yeux. Sordoeil a tenté l'expérience plutôt par curiosité que par ambition et il s'est protégé l'œil gauche avant de fixer les parois métalliques, ce qui fit de lui le borgne qu'il est aujourd'hui.

Malgré une noble parenté, il ne put donc devenir juge d'acier ou sénéchal. Il entra plutôt dans la milice, où il fit une ascension fulgurante. De tous temps, les mystères inextricables et les intrigues subtiles le passionnaient et il devint un enquêteur hors pair.

Sordoeil appartient à la milice secrète du Palais d'Acier. Les membres de cette Milice des Sens reçoivent un entraînement très particulier qui aiguise l'un des cinq sens (au dépend des quatre autres) dans des proportions surhumaines. Un milicien de l'Odorat sera par exemple capable de suivre un suspect à l'odeur qu'il laisse derrière lui, et ce, même s'il a plusieurs minutes de retard sur lui.

Pour sa part, Sordoeil appartient à la Milice de l'Ouie. Il est par exemple capable de suivre une conversation éloignée, de reconnaître la respiration ou le pas d'un suspect, ou encore de déceler des tremblements de voix qui trahissent parfois les coupables.

CE QU'IL SAIT

Sordoeil découvre cette Intrigue en parallèle des Rôles. Les points suivants dressent, par ordre chronologique, le résultat de ses investigations et les interactions qu'il peut avoir avec les Rôles.

LA MORT DU NABAB

A priori, le Palais d'Acier apprend la mort du Nabab après les Rôles. Il dépêche immédiatement Sordoeil à l'Ambassade. Les Rôles sont sans doute déjà partis pour s'occuper de Sylvariel ou d'Opulien. Le milicien apprend les symptômes du Nabab et soupçonne immédiatement les Gros. Il ne dispose pas de l'antidote, mais, contrairement aux Rôles, il a ses entrées au Palais des Gros. Il y mène une enquête rapide dans les caves (il est le Rôdeur décrit avec le Rôle d'Opulien). Il constate que l'antidote n'est pas frelaté à ce niveau de la chaîne. Il soupçonne alors Bartuil le cacheteur et demande à Maximiliem — l'ogre est bien un agent du Palais d'Acier chargé de veiller sur les antidotes pour le bien des Ambassadeurs — d'enquêter sur Bartuil.

Il s'intéresse ensuite au groupe de suspects dont on lui a parlé à l'Ambassade : les Rôles des joueurs. Grâce à la milice,

il retrouve leur trace, au Palais des Gros, aux Ambassades modéhenne ou keshite ou à l'enterrement du Nabab. Il les suit alors pour un temps.

Des Rôles très attentifs (Maraude 6) pourraient alors repérer le milicien. S'ils cherchent à l'approcher, ils voient son visage caractéristique sous la capuche, avant qu'il ne tourne les talons. S'ils le poursuivent et le rattrapent — ce qui est peu probable — il leur affirme travailler pour le Palais d'Acier et ne pas avoir de comptes à leur rendre. Provoquer Sordoeil plus avant reviendrait à se faire arrêter et à passer la nuit dans une geôle d'un poste de Quartier.

La mort de Sylvariel

Connaissant bien la personnalité pacifique de l'Ambassadeur modéhen, le milicien ne le soupçonne pas du meurtre du Nabab. Il constate qu'il a raison lorsqu'on le réveille dans la nuit du troisième jour au quatrième jour pour lui dire que Sylvariel a été assassiné. Il se précipite sur les lieux, puis à l'Ambassade où il récupère l'antidote. Le soir même, il la teste dans une Maison aux Fumées et sauve une suicidée de la morsure de salanistre. L'affaire fait un peu de bruit et peut arriver aux oreilles des Rôles (voir plus loin).

Sordoeil sait maintenant que l'antidote est efficace, de même que celles des cuves du Palais des Gros. Il en déduit que celle du Nabab devait l'être également et que quelqu'un voulait nuire au Gros. Maximiliem n'a rien découvert sur Bartuil et Sordoeil commence à sérieusement soupçonner les Rôles. Il décide d'agir et les fait arrêter par la milice pour les interroger au Palais d'Acier, probablement le cinquième jour.

Les Rôles sont arrêtés par un détachement de miliciens en armures de cuir clouté. Le sergent Balthus les prie de bien vouloir les suivre pour interrogatoire « au nom d'Abyme et des Juges d'Acier ». On les escorte jusqu'à l'enceinte extérieure du Palais d'Acier. Là, on leur bande les yeux pour leur faire traverser les jardins entre les murailles et le palais lui-même. Cette vieille tradition, due aux éclats aveuglants que renvoie parfois le Palais, a le mérite de rabaisser les « invités ».

Les Rôles sont dirigés dans le Palais jusqu'à un endroit où on leur dit de s'arrêter et d'attendre. Les miliciens se retirent et une voix leur dit d'ôter leur bandeau. Ils sont seuls dans une vaste salle métallique. De loin en loin des cliquetis et des martèlements se font entendre, dominés par la voix résonnante qui mène l'interrogatoire. C'est celle de Sordoeil et les Rôles pourront la reconnaître ultérieurement s'ils viennent à croiser le milicien.

L'interrogatoire n'est pas très long, mais il est ambigu. Cherche-t-on à savoir s'ils sont coupables ou plutôt à vérifier qu'ils n'approchent pas trop d'une vérité dérangeante ? En effet, Sordoeil connaît déjà les réponses aux questions classiques : « Où étiez-vous le soir du crime ? Avec qui ? » et il leur demande plutôt « Que savez-vous du meurtre du Nabab ? et de Silvariel de Madénie ? Quels sont vos relations avec Opulien ? Etc. » Sordoeil écoute leur réaction et cherche des intonations coupables. S'ils ne le sont pas, il cherche également à acquérir les informations dont ils disposent.

Si les Rôles sont particulièrement réfractaires, Sordoeil conclura l'entrevue par un inquiétant « Ne vous approchez plus des Ambassadeurs et du Palais des Gros ou vous aurez à subir la justice d'Acier ». Ça ressemble à de l'intimidation. Les Rôles devraient suspecter le Palais d'Acier, et vice-versa ! Mais Sordoeil n'a pas de preuves et il les relâche. Ils seront désormais surveillés de près par la milice.

Il est également possible que les Rôles le convainquent d'ores et déjà de travailler avec lui.

Preuves & Indices

Une miraculée

Si les Rôles sont particulièrement attentifs aux rumeurs abymoises — ou si vous, Éminence, pensez que cela a son utilité pour le déroulement de l'Intrigue — ils apprennent au matin du cinquième jour le fait suivant : une jeune femme aurait survécu au poison de salanistre, la nuit dernière, au Capitule, la plus célèbre Maison aux Fumées.

Sur les lieux, ils peuvent interroger les employés (Société 3) et remonter jusqu'à Mélhane, la jeune fille miraculée. Un des employés la connaissait de vue et sait qu'elle vit dans la rue des margelles, située au cœur du Quartier Étudiant. Il est alors facile de la retrouver.

La jeune évaporée répond d'une voix faible et tourmentée aux questions des Rôles. Elle ne sait comment elle a survécu au poison, mais dans son récit décousu, les Rôles peuvent comprendre qu'un homme s'est proposé de l'assister dans son suicide et d'accomplir sa dernière volonté (c'est à dire la dernière volonté de la cité). En échange de cela, il lui demandait simplement de boire quelques gouttes du contenu d'une fiole. Elle décrit l'homme : il s'agit de Sordoeil.

Mais qui est ce borgne ?

Le borgne que les Rôles ont croisé à plusieurs reprises (ou dont on leur a parlé) est connu dans la cité. En menant une enquête (Société 5) ils découvrent son identité : c'est un enquêteur du Palais d'Acier à la réputation irréprochable ! Ils peuvent alors prendre contact.

L'antidote de Sylvariel

Pour récupérer l'antidote de Sylvariel, les Rôles doivent aller trouver spontanément Sordoeil et lui proposer de travailler ensemble. Les deux parties ont en effet intérêt à s'associer, ne serait-ce que parce que chacune dispose d'un des antidotes des Ambassadeurs assassinés. Un échange ou mieux un partage profiterait aux deux.

S'ils savent qui est exactement Sordoeil (voir l'indice précédent) les Rôles peuvent se présenter au Palais d'Acier. L'entrevue est accordée dans des délais raisonnables. Sinon, ils devront profiter de rencontres fortuites : l'enterrement de Dame Aszaria ou (pire) la soirée qui clôture cette Intrigue. Sordoeil est prêt à partager ses informations, si les Rôles en font autant. « Qu'avez-vous à m'offrir en échange ? » ne cesse-t-il de leur demander. À l'issu de l'entrevue les enquêteurs se séparent et poursuivent chacun de leur côté.

Avec Sordoeil, les Rôles découvrent donc que les deux antidotes ne sont pas identiques. Celui du Nabab était frelaté et celui de Sylvariel ne l'était pas ! Cela devrait les faire passablement réfléchir. Sylvariel est sans doute mort empoisonné par l'homme encapuchonné (le Lunissaire) alors que le Nabab est mort de la morsure de la salanistre. Les soupçons pèseraient plutôt sur un assassin keshite qui aurait eu accès à l'antidote du Nabab.

S'ils savent par Opulien que le Nabab est lui-même un assassin, les joueurs auront peut-être le déclic qui leur permettra de comprendre l'Intrigue.

Conseils d'interprétation

Pour exercer votre métier, vous avez pris l'habitude d'être cruel, méthodique et froid. Les Rôles des joueurs vous apparaissent comme suspects et vous comprenez qu'ils vous suspectent également. Vous devez les percer à jour pour savoir ce qu'ils savent et pour les arrêter s'ils sont coupables.

MISE EN SCÈNE

Cette Intrigue n'est pas aisée à mettre en scène. Le « coupable » est extrêmement rusé et bénéficie d'un alibi aussi solide qu'un fortin de l'Équerre : il est censé être mort depuis le début, les Rôles ayant même vu son cadavre. Néanmoins, certains indices peuvent amener les Rôles à envisager cette possibilité. Dès lors, il est relativement facile de le vérifier.

Ambiances

Dans cette Intrigue les Rôles vont d'une ambiance à l'autre : de la fastueuse Ambassade keshite à la sobre Ambassade modéhenne, du Palais décadent des Gros à la froideur des Gens d'Acier. Jouez sur ces contrastes pour présenter à vos joueurs la variété d'Abyme.

Les Rôles devront sans doute beaucoup se déplacer. N'oubliez pas que les déplacements en Abyme sont chers, longs et limités, particulièrement lorsqu'il faut traverser le Canal des Ambassadeurs. Les Rôles ont donc réellement intérêt à les minimiser, par exemple en s'installant vraiment au Palais des Gros pour leur enquête.

Tout a commencé...

Voici quatre possibilités qui vous aideront à impliquer les Rôles dans cette Intrigue

Un ami assassiné

C'est un vieil ami du Nabab. Il se souvient avec nostalgie des folles soirées de leur jeunesse, il y a quinze ans maintenant. Certes, le travail de l'Ambassadeur l'occupe beaucoup, mais il a gardé le temps de voir ses vieux amis de temps à autre. Le Rôle est fort attristé par le décès de son ami et veut comprendre.

Le meurtre d'une relation

Il était en relation d'affaire avec le Nabab. Il s'agissait d'une affaire plutôt douteuse — à la discrétion de l'EG — et la mort du Nabab laisse penser au Rôle qu'il est lui-même en danger. Il a donc intérêt à enquêter spontanément. Ce Rôle n'a aucun doute sur les activités illicites du Nabab.

Un enquêteur keshite

Le Rôle est un keshite dont les compétences font penser à l'Ambassade qu'il serait susceptible d'élucider le mystère de l'assassinat. Le Rôle est embauché à cette fin.

Témoin et suspect

Le Rôle avait rendez-vous avec le Nabab pour une raison commerciale ou diplomatique. Dans la salle d'audience, l'Ambassadeur est assis dans son fauteuil, face à la fenêtre, dos au Rôle. Il ne l'invite pas à parler ou à s'asseoir, si bien que le Rôle finit par l'interpeller... sans résultat. Et pour cause : il est mort ! Le Rôle est le premier suspect et il doit s'expliquer avec Khartoum. Celui-ci finit par lui demander d'enquêter sur la mort du Nabab. Il est en effet le seul témoin et il serait bon de débuter l'enquête avant l'annonce officielle du décès. Khartoum ne lui cache pas qu'il reste suspect et qu'une autre enquête sera menée. Le Rôle a ainsi intérêt à trouver un autre coupable que lui-même ! Il sera discrètement suivi par des espions keshites, Khartoum espérant que le Rôle se trahisse par ses actes s'il est coupable.

Cette dernière solution est la plus délicate à mettre en scène, mais sans doute la plus amusante. Elle fait du Rôle un suspect potentiel, y compris aux yeux des autres Rôles.

Dernier Acte

Une soirée à risque

Le Dernier Acte de cette Intrigue est fixe dans le temps. Il se déroule lors d'une soirée commémorative organisée par les Gros en leur Palais. Il s'agit du dixième anniversaire des piliers de nourriture qui jalonnent la Place Centrale. Le prétexte de

la fête importe peu ; ce qui compte c'est que le tout Abyme y est invité et en particulier, les Ambassadeurs.

Comme souvent, il s'agit d'une soirée masquée durant laquelle les négociations diplomatiques iront bon train. Dans ce genre de réception, les Ambassadeurs se font ostensiblement reconnaître en portant la salanistre. Les courtisans incognitos tâchent de s'attirer les faveurs des Ambassadeurs.

Bref, c'est le lieu idéal pour le tueur en série ! Les actuels alliés des Rôles (Opulien, Khartoum, Sordoeil, etc.) craignent fortement qu'il n'agisse ce soir-là. Ils les invitent à y assister et à tenter de démasquer l'assassin. Dehors la révolte gronde sérieusement et il en va de l'avenir d'Abyme !

Le Palais d'Acier a envoyé un solide détachement de miliciens qui encadrent l'immense salle de réception pour intervenir en cas de problème. Pour sa part, Sordoeil sillonne la foule derrière un masque de loup.

Les Ambassadeurs sont en partie venus, si on en croit le nombre de salanistres présentes. En fait, certains d'entre eux se sont fait remplacer par des contre-assassins. D'autres sont là incognitos, ne portant pas leur salanistre.

Repérer l'assassin

Le Nabab est là, portant un masque blanc lunaire, différent de celui qu'il portait lors du meurtre de Dame Aszaria. Il opère de la même façon (avec ses bagues pleines de poisons de Lunissaire). Les Rôles peuvent le repérer (Maraude 6), particulièrement s'ils ont vu les esquisses de Magnifius (bonus +1).

Ils peuvent éventuellement lui tendre un piège. Si les Rôles possèdent une salanistre, ils peuvent s'en parer pour tenter de se faire passer pour un Ambassadeur. L'assassin mort à l'hameçon et essaye d'empoisonner le Rôle. En ce cas, le jet se fait contre une difficulté de 3, mais le Rôle risque gros puisqu'il s'expose à une tentative d'assassinat. Néanmoins, les empoisonnés de la soirée survivront : les médecins des Gros sont prêts à intervenir. Dès qu'un Ambassadeur s'écroule, il leur est amené et il le sauve in extremis d'une mort certaine.

Les Rôles ont deux moyens de se procurer une salanistre. Si leurs relations avec Opulien sont bonnes, il peut leur prêter l'une des siennes. Ils ont pu trouver celle du Nabab dans le squelette de Démisur.

Identifier l'assassin

Il est très difficile d'identifier l'assassin par des moyens conventionnels. Il est discret, masqué et il ne parle pas. Néanmoins, si les Rôles possèdent la salanistre du Nabab, ils pourront constater que celle-ci frétille à son approche.

Accuser l'assassin

La plus grande difficulté réside dans le fait d'accuser l'assassin. En effet, les lois abymoises stipulent que pour accuser quelqu'un, il faut le faire par son nom. Pour cette raison, les soirées masquées sont idéales pour commettre divers forfaits, incognito et impuni. Il n'est pas possible d'accuser « l'homme au masque lunaire », il faut accuser le « Nabab Kaesarim ». Les alliés des Rôles les auront sans doute prévenus de cette subtilité du protocole.

Conclusion

La conclusion de la soirée (et de l'Intrigue) dépend des actes de vos Rôles. Plusieurs solutions sont envisageables.

- Les Rôles prennent l'assassin en flagrant délit. Ils ont sans doute une altercation avec lui pour l'empêcher de tuer les Ambassadeurs. Un lieutenant de la milice s'en mêle et demande ce qui se passe. Si les Rôles accusent « l'homme au masque lunaire » le milicien leur demande si selon les lois d'Abyme, ils peuvent nommer l'homme. S'ils ne le peuvent pas, ils seront expulsés de la soirée par les miliciens. S'ils donnent un mauvais nom, ils accuseront sans doute Khartoum, Sordoeil ou Bartuil (en tant qu'agent d'Opulien) qui sont dans la salle et se révèleront pour ne pas voir leur réputation défaite. Dans les deux cas, l'assassin quittera la soirée sans être inquiété. Si les Rôles fournissent la bonne explication, voir le point suivant.
- Les Rôles mettent en scène une grande révélation. Ils prennent la parole pour dénoncer « l'homme au masque blanc » qui est (ou travaille pour) le Nabab Kaesarim. Ils doivent affirmer avec plus ou moins de preuves que le Nabab a feint sa mort et œuvre depuis dans l'ombre. L'assassin découvert tentera de fuir, mais il sera attrapé par les miliciens du Palais d'Acier !
- Les Rôles décident de le laisser œuvrer et sacrifient ainsi les Ambassadeurs. Une fois qu'il les a tous empoisonnés, le Nabab quitte le Palais, sans doute avec les Rôles aux trousses. Ils devraient se confronter à lui en dehors du Palais. L'issue de cette entrevue est laissée à la discrétion de l'EG. Le tueront-ils ? Lui demanderont-ils des explications ? Toujours est-il que vous pouvez considérer que les Rôles ont échoué. Les empoisonnements ont bien eu lieu et la révolution des Ambassades va exploser ! Vous pouvez marquer le coup de la façon suivante : Sordoeil a besoin de coupables pour calmer la révolution : il inculpe les Rôles !

Après cette Intrigue, la situation en Abyme revient à la normale. Quel que soit l'issue de la soirée, les ardeurs révolutionnaires finissent par se calmer et le pouvoir des Gros reste fermement établi. Si le Nabab parvient à quitter la soirée, gageons qu'il abandonnera ses plans et finira sa vie à la tête des Lunissaires, dans le plus grand secret...

LE NABAB KAESARIM

Royaume : Empire de Keshe
Peuple : humain
Âge : 45 ans
Taille : 1 m 81 (TAI 0) Poids : 76 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : + 1
AGI : 9 FOR : 4 PER : 8 RÉS : 5

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 9 VOL : 4

Âme : 0/3
Bonus d'Âme : + 3
CHA : 10 CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 7 EMP : – TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun

Poids portable : 63 Demi-charge : 31
Charge quotidienne : 16

Ténèbre : 2 **Perfidie :** 31

Compétences
Épreuves : Arme : cimeterre 6, Arme : lune 8, Athlétisme 4, Escalade 5, Esquive 5, Vigilance 8.
Maraude : Déguisement 8, Discrétion 9, Intrigue 10, Poisons 8.
Société : Baratin 8, Diplomatie 10, Éloquence 9, Étiquette : Ambassadeurs 10, Négoce 10, Us & Coutume : Abymois 6.
Savoir : Alphabet : septentrien 8, Géographie 9, Langues : keshite 8, liturge 4, mercerin 5, Lois (Abyme) 8.
Occulte : aucune.

Avantages, bienfaits : Charge : Ambassadeur (Salanistre), Charge : Maître des Lunissaires, Charismatique, Séduisant, Don pour les langues, Beau parleur (Bienfait Perfide), Chronique du futur (Bienfait Perfide).
Défauts, peines : Paranoïa, Présomptueux, Oublié des Muses, Grandiloquence (Peine perfide), Sueurs froides (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide).

Combat
Initiative : 18, Cimeterre 19, Lune 20
Attaque au contact : Cimeterre 15, Lune 18
Attaque à distance : Lune 17
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : Cimeterre 14, Lune 14
Défense à distance : 7

Note : *la « Lune » est l'arme favorite des lunissaires, une lame en forme de croissant au tranchant affûté, idéal pour trancher les gorges.*

Armure
veste en cuir (malus – 1, prot. 2)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Cimeterre	+ 1	+ 1	0	+ 4/T	0	-
Lune	+ 2	+ 2	- 2	+ 2/T	- 1	-
Lune lancée	+ 2	0	-	+ 2/T	- 1	16 m

LES LUNISSAIRES

Les lunissaires forment une confrérie d'assassins keshites fanatiques.

TAI 0 MV 3 PdV 57 SBG 19 SBC 28 BD + 1

Init. 16, lune 18
Att. Lune 18, Lune lancée 15

Esquive 15
Parade Lune 14
BD (Lune) +3/T

Armure : veste en cuir (prot. 2).

Citation typique : « *Gaaarrrggglll...* » (ils se suicident dès qu'ils sont capturés).

ESCORTEUR

Les escorteurs accompagnent les lits des Gros. Ils veillent sur leur sécurité.

TAI 0 MV 3 PdV 39
SBG 13 SBC 18 BD + 1

Init. 15, Rapière 17
Att. Rapière 20
Esquive 16
Parade Rapière 19
BD (Rapière) +4/P

Armure : aucune.

MILICIEN

Abyme est sillonnée de miliciens auxquels Sordoeil peut faire appel.
TAI 0 MV 3 PdV 54
SBG 18 SBC 27 BD + 1
Init. 12, Hallebarde 16
Att. Hallebarde 13
Esquive 10
Parade Hallebarde 12
BD (Hallebarde) +11/T
Armure : cuir et métal complet, prot. 6
Citation typique :
« Au nom des Juges d'Acier, je vous arrête ! »

KHARTOUM

Royaume : Empire de Keshe
Peuple : humain
Âge : 63 ans
Taille : 1 m 63 (TAI 0) Poids : 55 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 7 FOR : 3 PER : 9 RÉS : 6

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 7

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 3 CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 6 EMP : – TIR : 8
PdV : 54 SBG : 18 SBC : 27 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 63 Demi-charge : 31
Charge quotidienne : 16

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 7

Compétences
Épreuves : Arme : dague 3, Esquive 4, Vigilance 9.
Maraude : Fouille 5, Intrigue 7, Poisons 3.
Société : Baratin 4, Diplomatie 7, Étiquette : Ambassadeurs 8, Intendance 9, Us & coutumes : abymois 10.
Savoir : Alphabet : septentrien 8, Langue : keshite 8, modéhen 4, Lois (Abyme) 8.
Occulte : aucune.

Avantages, bienfaits : Charge : Adjoint d'ambassadeur.
Défauts, peines : Désagréable.

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : dague 11
Attaque à distance : aucune
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : dague 9
Défense à distance : 5

Armure : aucune.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1/P	- 1

SYLVARIEL DE MALDÉNIE

Royaume : Marche modéhenne
Peuple : humain
Âge : 47 ans
Taille : 1 m 71 (TAI 0)
Poids : 70 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 5 FOR : 6 PER : 6 RÉS : 5

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 7 VOL : 8

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 8 CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 5 EMP : – TIR : 5
PdV : 45 SBG : 15 SBC : 22 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Poids portable : 77 Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuve : Arme : bâton 3, Esquive 4, Survie 6.
Maraude : Chasse 5, Intrigue 4.
Société : Diplomatie 8, Éloquence 9, Étiquette : Ambassadeurs 10.
Savoir : Alphabets : moden'hen 9, septentrien 6, Géographie 6, Histoire & Légendes 9, Langues : modéhen 9, keshite (abymois) 7, Lois (Abyme) 8, Zoologie 8.
Occulte : Cryptogramme-magicien 4.

Avantages, bienfaits : Charge : Ambassadeur (Salanistre), Volonté de fer.
Défauts, peines : Cœur tendre.

Combat
Initiative : 11, bâton 13
Attaque au contact : bâton 10
Attaque à distance :
Défense au contact : –
Esquive : 9
Parade : bâton 10
Défense à distance : 4

Armure : aucune.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Bâton ferré	+ 2	+ 2	+ 2	+ 4/C	+ 1

OPULIEN LE GROS

Royaume : Abyme
Peuple : Gros
Âge : 45 ans
Taille : 1 m 72 (TAI + 1) Poids : 324 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 1 FOR : 2 PER : 9 RÉS : 12

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 3

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRÉ : 9

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 1 EMP : – TIR : 5
PdV : 87 SBG : 29 SBC : 43 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de Saisonins : Aucun

Poids portable : 140 Demi-charge : 70
Charge quotidienne : 35

Ténèbre : 8 **Perfidie :** 9

Compétences :
Épreuves : Vigilance 8.
Maraude : Intrigue 6, Jeu 8.
Société : Baratin 8, Diplomatie 4, Éloquence 6, Étiquette : Ambassadeurs 8, Étiquette : Palais 10, Peinture 7, Poésie 9, Sculpture 4.

Savoir : Alphabet : septentrien 8, Astronomie 6, Langue : keshite (abymois) 8, Lois (Abyme) 9, Us & Coutume : Abymois 4.
Occulte : Démonologie 4.

Avantages, bienfaits : Sensible
Défauts, peines : Paranoïa

Combat
Initiative : 10
Attaque au contact : aucune
Attaque à distance : aucune
Défense au contact :
Naturelle : 1
Parade : aucune
Défense à distance : 0

Armes et armures : aucune.

SORDOEIL

Royaume : Abyme
Peuple : humain
Âge : 31 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0) Poids : 69 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 9 FOR : 5 PER : 8 RÉS : 5

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8 VOL : 4

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 3 CRÉ : 1

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 8 EMP : – TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 MD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : aucun.

Poids portable : 70 Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Ténèbre : 6 **Perfidie :** 2

Compétences
Épreuves : Arme : Sabre 8, Arme : Arbalète 8, Athlétisme 7, Escalade 5, Esquive 6, Vigilance 9.
Maraude : Camouflage 8, Discrétion 10, Fouille 8, Intrigue 6, Serrurerie 4.
Société : Baratin 6, Diplomatie 4, Étiquette : Palais 8, Us & Coutume : Abymois 8.

Savoir : Alphabet : septentrien 8, Chirurgie 3, Langue : keshite (abymois) 8, Lois (Abyme) 10, Stratégie 6.
Occulte : Démonologie 3.

Avantages, bienfaits : Charge : Milice de l'Ouie (+10 aux jets d'ouie, -4 aux autres sens).
Défauts, peines : Borgne.

Combat
Initiative : 17, Sabre 18, Arbalète 22
Attaque au contact : Sabre 17
Attaque à distance : Arbalète 17
Défense au contact :
Esquive : 13
Parade : Sabre 17
Défense à distance : 6

Armure : cuir et métal partiel (malus –2, prot. 5)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Sabre	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0	–
Arbalète	+ 5	+ 1	–	+ 8/P	0	120 m

Rôles et Intrigues

À L'HEURE DE L'INVISIBLE

Cymnéa : jeune prostituée du Quartier des Vices, son lien avec la Ténèbre l'a rendue amoureuse folle de l'Ombre. Elle cherchera donc à faire accepter à tout le monde l'Heure Ténébreuse, et à assassiner. Dans un premier temps les opposants à la Ténèbre, puis tous les Jurés.

Emdishel : Méduse corrompue et agent du Masque, Emdishel n'est pas obligatoirement l'ennemie des Rôles. En effet, que l'Heure Ténébreuse soit acceptée ou pas, son maître y gagne. La méduse peut être une alliée de choix.

Sérian le Naute : le guide des Rôles. Personnage triste et énigmatique, Sérian est l'un des créateurs de l'Heure Ténébreuse. Son rôle dans l'Intrigue est de guider les Rôles et de leur servir de conseiller. Il est le seul à connaître tous lieux de passage dans l'Heure Ténébreuse.

Haar'Sssen : ce drakonien est l'envoyé du Conseil des Décans. Hostile à l'idée de l'Heure Ténébreuse, son lien avec la Dame de l'Automne en fera une cible de choix pour la corruption d'Emdishel.

Alnet : Jorniste, Alnet est un farouche opposant de l'Ombre. Il cherchera très vite à se défendre contre les Rôles qu'il trouve dangereux, en particulier Emdishel.

Mara : la victime. Cette petite lutine sympathique sera la victime du premier meurtre.

Arnoux de Richevaux : baron urguemand décadent, Arnoux est insupportable. Ses vices le conduiront à sa perte puisqu'ils lui attireront l'inimité de Cymnéa.

Piotr Tzernoff : Éclipsiste, Piotr est l'une des armes de Cymnéa. Aveuglé par l'amour, il est prêt à tout pour elle, y compris à tuer si elle le lui demande.

Marsh Ler Amolf : sergent du guet, Marsh est également membre de la Confrérie de la Clepsydre. À ce titre, c'est`lui qui sera chargé de faire emprisonner Sérian le Naute et de le garder prisonnier. Ses poursuites incessantes par la suite seront également une sérieuse épine dans les pieds des Rôles.

MÉMOIRES D'ÉCLUSIER

Asphrir : ami des Rôles, ce démon est la première victime du Grog-Mitaine. Il n'intervient dans l'Intrigue que comme élément d'introduction.

Benvolio : assassin engagé par Vrachtlan pour éliminer Minolviachn, il revient chaque matin le tuer à nouveau lors de sa résurrection quotidienne.

Chevaliers de la Récréantise : fraternité de chevaliers à la retraite luttant contre leur mise à l'écart. Lors de cette Intrigue ils luttent en secret contre la Mortebranche. L'excès de zèle les conduit même à la dissection de lutins vivants.

Cornel Finnegarde : Empereur de la Maraude, ce jeune satyre à la peau d'ébène est entre la vie et la mort. La Mortebranche l'a contaminé et toute la Maraude est en effervescence. Il a fait enlever l'Éclusier et cherche par son biais à remonter la piste vers un remède.

Dantolfo : médecin et spécialiste des tortures, il s'occupe de pousser l'Éclusier aux aveux.

L'Éclusier : Démon travaillant depuis plusieurs siècles à l'entrée de la Halle-aux-Embruns, il est à ses heures écrivain. Il recueille les témoignages de démons quelques peu déviants. C'est l'une des histoires qui lui furent ainsi inspirées qui a provoqué son enlèvement. Durant l'Intrigue, il est le prisonnier de Cornel Finnegarde.

Euchloert : Démon autrefois lié à Vrachtlan, il fut témoin de l'arrivée de la Mortebranche en Abyme. Il est le Démon qui plaça, malgré lui, l'Éclusier en si mauvaise posture. Il est introuvable durant toute l'intrigue.

Grog-Mitaine : jumeau de l'Éclusier, il joue les « drogueurs en série » pour retrouver son frère. Sa piste est celle des démons ayant témoignés pour le dernier ouvrage de l'Éclusier. Bossu énigmatique, il finit par suivre les Rôles des joueurs en se cachant dans leurs ombres.

Guilde des Toits et Greniers : certain de ses membres ont vu les multiples assassinats dont est victime Minolviachn. Un surplus de curiosité cause leur perte et dégénère en « guerre des gangs » au sein de la Maraude.

Lorgronard : Seul démon témoin pouvant échapper au Grog-Mitaine. Assez proche de l'Éclusier, il en sait suffisamment pour remettre les Rôles sur sa piste.

Minolviachn Tovreff : médecin princéen, qui fut enlevé par Vrachtlan afin qu'il lui concocte l'antidote de la Mortebranche. Tentant de fuir, il s'est égaré dans l'Heure Ténébreuse après avoir mis les Chevaliers de la Récréantise au fait des événements qui bouleversent Abyme. Récemment revenu en Abyme, il est assassiné chaque matin par Benvolio juste après que l'Heure Ténébreuse lui ait rendu la vie.

Paligarde et les Fils de la Chaparde : cette farfadine est la cheftaine de l'une des guildes de voleurs. Cette Prince-Voleur a été achetée par Vrachtlan pour empêcher la Guildes des Toits et Greniers de s'intéresser de trop près à Minolviachn.

Vrachtlan de Jilyovna : celui par qui tout arrive. Dans un désir de se faire nommer héros local il a voulu contaminer une partie de la ville pour pouvoir ensuite la sauver. Malheureusement, le contrôle de la situation lui a échappé et il ne possède aucun antidote. Dépité, il cherche en vain une solution auprès des Advocatus Diaboli, des médecins et des bibliothécaires de la cité.



LE LEGS DE TANIS

Jérolfe de Brêvisle : jeune noble mercerin qui cherche à décrypter les carnets de Solidone. Ceux-ci révèlent le mystère de la naissance des Gros. L'assassinat de Jérolfe précipite les Rôles dans l'Intrigue.

Ariosto : farfadet et Mage ambitieux, il travaille pour l'Ambassade mercerine. Il rêve de devenir l'Ambassadeur du Cryptogramme-magicien en Abyme. Pour ce faire, il fait chanter l'Ambassadrice janrénienne grâce à une Connivence Impériale signée de Tanis, figure mythique invoquée par la Loge. Il est l'ennemi des Rôles.

Sharkhen : drakonien allié à Ariosto, il cherche en réalité à le soumettre au Masque. C'est un puissant Conjurateur. Il est conseiller à l'Ambassade mercerine et cherche à se procurer les carnets de Solidone.

Fulmir : vieux nain professeur à l'Université abymoise et passionné de cryptographie. Il est pourchassé par les démons de Sharkhen. C'était le mentor de Jérolfe et il connaît ses travaux sur les carnets de Solidone.

Elwina Belle-gorge : cette courtisane était avec Jérolfe lors de l'assassinat de celui-ci. Totalement dépassée, sa survie ne tient qu'à la bonne volonté des Rôles.

Yfangre de Molonstonde : Ambassadeur mercerin, une lettre anonyme l'a averti de complots au sein de son Ambassade. Il cherche depuis à en savoir plus. Il considère Sharkhen comme son plus proche ami.

Alyze d'Olbédrane : Ambassadrice de Janrénie, elle cherche à se soustraire au chantage d'Ariosto. C'est une aide utile pour les Rôles.

Ridelune : vénérable fée noire et Haute Mage d'Abyme, elle est l'adversaire politique d'Ariosto. Elle ne joue pas de rôle important dans cette intrigue.

LA NUIT DES MASQUES

Brengail Deceiran : ce manchot est l'Ambassadeur boucanier. Au fait de l'histoire de Seeleth et partisan de la cause de la ville, il pourrait bien mettre les rôles en relation avec Saturnalius...

Céladon : Démon érudit et pour le moins imbu de lui-même, il s'est donné pour but de « médiatiser » l'existence de sa sous-classe démoniaque. Il sera en mesure de marchander avec les Rôles et de leur trouver un guide pour les Abysses.

Éloïs : assistant lunetier aux origines et aux facultés curieusement liées à la lune, Éloïs est l'un des outils dont se sert Raphaëlle de Farange. Son contact pourrait bien mener les Rôles jusqu'au Portail.

Le Père et les Dix : héritiers des pouvoirs et des tâches du fameux Artificier abymois, les Père et les Dix incarnent la loi des Advocatus Diaboli. Ils sont fermement décidés à tirer au clair les manigances de l'homme en blanc.

Maglore de Dolus : cet Ambassadeur liturge est fermement décidé à nettoyer Abyme de ses Démons et à mettre un terme à l'aberration qu'est la nuit des Masques. Soutenu par Égon de Wareshan, le grand inquisiteur liturge, il fomente la destruction des Abysses grâce à un raz-de-marée de Ténèbre.

Maître Oldéron : érudit dirigeant la fraternité du Clair-Obscur, Oldéron est un peu dépassé par les événements. Il fut un temps convaincu que les épées retrouvées n'étaient que des copies et cherche maintenant à rattraper le temps perdu.

Meowrn : résident permanent du Quartier des Brumes, cet alteraë félin est le principal soutient de la pauvre Seeleth.

Raphaëlle de Farange : Jeune et belle Conjuratrice, elle s'est mis en tête de permettre aux démons d'envahir l'Harmonde. Pour cela, elle compte bien se servir des Épées d'Abyme et du portail de la Nuit des Masques. Déguisée en spadassin tout de blanc vêtu, elle déchaîne une vague d'événements meurtriers dans le quartier de l'Aigue-Marine.

Saturnalius : le bossu du phare était le porteur de la Flamme de la ville avant l'Éclypse. Témoin de la naissance de Seeleth, il suit de loin tout ce qui se passe en Abyme et saura s'avérer d'un grand secours.

Seeleth : Incarnation de l'Âme d'Abyme, cette jeune femme aux allures de cousette tient à sauver la ville des projets de ceux qui veulent perturber son équilibre.

Yourosian : Ambassadeur princéen, il a sombré dans la décadence et l'abus, se retrouvant malgré lui dépendant de la belle Raphaëlle de Farange. Manipulé par elle, il lui confère pouvoir et sécurité.

Égon de Wareshan : Grand Inquisiteur liturge, il est le principal soutient de l'Ambassadeur dans sa quête. Dévoué, il s'occupe des basses besognes.

POISON DIPLOMATIQUE

Le Nabab Kaesarim : marchand hors pair, il est aujourd'hui l'ambassadeur keshite en Abyme. Il est également (et secrètement) le dirigeant d'une confrérie d'assassins : les Lunissaires. Il mourra dans des circonstances étranges au début de l'Intrigue.

Khartoum : cet homme obséquieux est l'adjoint du Nabab. À la mort de ce dernier, il occupe la position d'ambassadeur, le temps qu'un remplaçant soit trouvé.

Œsulipe : médecin réputé officiant à l'ambassade keshite.

Sylvariel de Madênie : homme sage et érudit, il a été choisi il y a quinze ans pour occuper la charge d'ambassadeur modéhen. Ces querelles avec le Nabab Kaesarim défraient les chroniques abymoises. Il mourra pendant l'intrigue.

Éléanore : cette ancienne prostituée est devenue la maîtresse de Sylvariel.

Fiérubin : fils de Sylvariel et d'Éléanore, enlevé peu de temps avant l'Intrigue.

Brindial : lieutenant de la milice modéhenne. Actuellement enquêteur officiel pour l'ambassade, il est en fait un parfait incapable qui ne doit sa position qu'à la chance.

Sordoeil : ce borgne est un milicien du Palais d'Acier. C'est un enquêteur redoutable et d'une discrétion absolue. Il fait partie de la « milice des sens », un organe d'investigation très secret du Palais d'Acier.

Sergent Balthus : un milicien du Palais d'Acier.

Mélhane : cette jeune femme désespérée se suicide par morsure de Salanistre. Dans l'Intrigue, il est possible qu'elle soit miraculeusement sauvée.

Opulien : ce Gros est le père de la Salanistre du Nabab et il fournit à ce dernier, ainsi qu'à Sylvariel, l'antidote à leur poison.

Démisur : ce Gros était le père de la Salanistre de Sylvariel. Il s'est suicidé il y a deux ans.

Fildarian : frappé par la pierreuse, ce lutin désespéré a fini par se réfugier dans le squelette de Démisur, où il entretient une cour de mendiants.

Bétinelle : fée noire au service des Gros. Récolteuse de sueur.

Tonnellien : serviteur des Gros faisant fermenter et bouillir leur sueur.

Caglostrimus : alchimiste au service des Gros, préparateur de l'antidote des ambassadeurs.

Maximiliem : ogre aveugle, né au Palais d'Acier, aujourd'hui gardien au Palais des Gros. En fait, il espionne pour le compte des Gens d'Acier.

Bartuil le cacheteur : serviteur des Gros chargé de cacheter les fioles d'antidote.

Dame Aszaria : cette méduse est la Gardienne du Sceau des Terres veuves, faisant fonction d'ambassadrice. Au cours d'une soirée orgiaque au Palais des Gros, elle trouvera la mort.

Magnifius : Gros, organisateur de soirées orgiaques et néanmoins diplomatiques. Dessinateur d'esquisses.



Gondolier

